46 БРОЙ 8, АВГУСТ 2004, цена 5 лв.



Moorhuhn Kart II XXL

PC CLUB

www.   com

ДЕМО ИГРИ - ЦЕЛИ ИГРИ - ПРОГРАМИ - MODs - ВИДЕО - БОНУСИ

4,7 GB DVD

цяла игра Ground Control пълна версия на оригинала на диска!

дема Kreed Juiced Joint Operations

съвместимо с формати DVD-ROM, DVD Video, PlayStation 2 и Xbox

игра на броя

Ground Control 2 OPERATION EXODUS

Стратегия, която заслужава всяка стотинка от цената си?

TOCA RACE DRIVER 2

в аванс

Obscure / Sea Dogs 2
The Movies / Silent Hill 4
Teenage Mutant Ninja Turtles 2

тестове

- Alias
- Mashed
- The Suffering
- Thunderbolt 2
- Joint Operations
- Aura: Fate of the Ages

ЕМУЛАЦИЯ НА DREAMCAST

ВЕЧЕ ФАКТ! Подробности четете в броя

SPIDER-MAN 2 THE GAME

Не е лесно да си супергерой, но, както се оказва, не е лесно и да си геймър... Вижте защо! ТЕСТ

КИНО FAHRENHEIT 9/11

ТЕСТ За бойните подвизи на варварина Конин. Забележка: Не, няма грешка в името!

BESIEGER

в броя още

Sqiek
Ballance
AirStrike 2
Warhammer

ISSN 1311982-6



Ground Control 2



Бъдещето на стратегиите в наше време

стр. 18

TOCA Race Driver 2



Бързи коли, инфарктни състезания и умерена доза реализъм

стр. 22

SPIDER-MAN 2



Спайди се справи със Зеления Гоблин, сега е наред Док Ок

стр. 14

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Държпатов
Зам. главен редактор - Боян Спасов
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Генко Велев, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Иван Цирков, Апостол Апостолов

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, тел. 736433 Реклама: Диана Нинова, тел. 0887833476

Издава Никола Държпатов

PC CLUB EXPRESS

Homelan вдигат двойно скоростта

От края на месеца потребителите на Homelan ще получат специален бонус от фирмата. Скоростта на Интернет, която ползват, ще бъде удвоена, като цените остават непроменени. Удвояването важи и за българския и за международния трафик. С други думи: ако досега сте имали 128kbit международен Интернет и 1Mbit български, вече ще ползвате 256Kbit международен и 2Mbit български. Освен това от фирмата обещават, че скоростта на услугите вече ще е гарантирана по всяко време на денонощието, което е уникално за България.

Scrapland под ръководството на McGee

Американ МакГий, създателят на хитовата McGee's Alice, в момента работи за компанията Enlight Software като изпълнителен директор на нов проект под заглавието Scrapland. Действието в играта се развива в далечното бъдеще, където хората съжителстват с интелигентни и не особено добронамерени роботи. Главният герой е кибернетичен скитник, наричан D-Tritus, който е набеден за неизвършено от него убийство. Играта е чистокръвен екшън, в който D-Tritus ще може да се превръща в 15 вида кибернетични създания, за да оцелее. Любопитен е фактът, че авторите на играта са бивши програмисти от Rebel Act Studios, на които дължим великолепната игра Blade of Darkness.



НОВИНА НА БРОЯ

Трудни дни за MMORPG жанра



Доскоро бъдещето на онлайн ролевите игри изглеждаше блясково и всички предричаха успех на всяко ново заглавие. Пренаселеността на пазара и огромните разходи за разработка и поддръжка обаче напоследък водят до повече прекратени отколкото новообявени проекти.

Warhammer Online, амбициозният проект на Games Workshop и Climax, който трябваше да пресъздаде на компютърния екран величието на тази изключително популярна военнотактическа игра, бе прекратен след две години усърдна работа. Причините – MMORPG пазарът е вече наситен и цената на разработката на играта и бъдещите разходи не покриват очакваните печалби. На феновете на играта не им остава нищо друго освен да се задоволят с последни кадри от нея и статията за настолния Warhammer, която сме подготвили в този брой.

Седмица по-късно и Electronic Arts обявиха, че разработката на онлайн ролевата игра Ultima X: Odyssey е официално прекратена. Наместо това EA ще се концентрира върху издаването на серия от нови разширения за пионера сред MMORPG игрите Ultima Online, който се радва на огромен интерес независимо от възрастта си, както и намека за истинско продължение на UO в далечното бъдеще.

Psycho Craft представи Road 666



Руската компания Psycho Craft Studio обяви най-новия си проект – Road 666: Deathlands. Играта може да се определи като "car shooter" с изометрична перспектива, в която по незнайни причини човечеството открива пътя към паралелни светове, а това, което го очаква там... са прашни магистрали, населени с адови изчадия в спортни автомобили, снабдени с мощни оръдия. Предлагаме ви да се насладите на първите кадри на това чудо на руския игрови гений.

Spore Games пресъздават легендата за крал Артур



King Arthur: Pendragon Chronicles е заглавието на историческата реално-времева стратегия, която Spore Games обяви през изминалия месец. Авторите твърдят, че черпят вдъхновение от филма на Джери Брукхаймер по класическата легенда за крал Артур и ще поверят на геймърите съдбата на великия владетел в борбата му срещу варварски племена, саксонци и пикти. За разнообразие играта ще изобилства и от приказни създания като митични зверове, гиганти и стихийни духове, които крал Артур ще трябва да привлече на своя страна, за да постигне победата над враговете си.

Doom 3 – на 7 август?



Според два от най-големите онлайн магазини за игри, GameStop и EB Games, пусковата дата на Doom 3 няма да е за горещите дни на лятото, а чак 7 август. Макар че Activision отказват да коментират този факт със стандартното "ще е готова, когато е готова... това лято", напълно е възможно да става дума за поредно, и надяваме се последно, забавяне на играта.

Интересен факт е, че и Valve са избрали август като пускова дата на своя дългоочакван проект Half Life 2. Според мнозина рецензенти от западни списания, играта е в почти завършен вид и този път Valve няма да посрамят честта си.

С други думи – битката на триизмерните титани ще се състои през август! Не я пропускайте!

Need For Speed Underground 2 + Еротика = ?



Кой ли би си помислил, че шеметните скорости и автомобили за няколко стотици хиляди долари не са достатъчни, за да се продаде Need for Speed Underground 2? Electronic Arts са готови да заложат и на впечатляващия вид на еротичният модел Брук Бърк, позната в Америка и като водеща от географската поредица "Wind On" на E! Entertainment. Пищната мадама, чийто образ може да съзерцавате по-горе, ще получи ролята на Рейчъл, организаторка на елитно нелегално състезание, в което играчите ще изпробват уменията си сред огромните градове, които новата игра ще предложи.

Bethesta се готви за Elder Scrolls 4?



След изключително успешната трета част от поредицата Elder Scrolls, в интернет започнаха да циркулират слухове за бъдещо продължение на Morrowind. Причината за това е активното набиране на нови програмисти и дизайнери от страна на Bethesda Softworks, като сред изискванията за постъпване, изложени на сайта, може да се прочете "познания за ролевите игри и The Elder Scrolls е желателно".

Painkiller ще се сдобие с екпанжън

Явно DreamCatcher са доволни от продажбите на играта Painkiller, защото обявиха, че за нея ще излезе и експанжън. Той ще се казва Battle out of Hell и ще предложи нова глава от сценария на играта с десет нива, нови видове мултиплейър и нови карти. Арсеналът в Battle out of Hell също ще бъде разширен, босове ще бъдат по-големи и силни, също така към него ще върви и редактор на карти.

Civilization IV – не на замърсяването, да на 3D!

Firaxis, създателите на вечният хит сред походовите стратегии Civilization, представиха на конференцията Game Developers Conference презентация под надслов "Поредицата Civilization: Как да поддържаме успеха". На изложението Сорен Джонсън, дизайнер на бъдещата Civilization IV, представи част от новостите, които можем да очакваме, а именно – изцяло нов интерфейс, триизмерна графика с действие в реално време и/или походово, премахване на неособено приятните елементи като замърсяване, бунтове, поддръжка на градовете и т.н., добавяне на нови елементи като избор на религия и политическо управление, ролеви елементи под формата на трупане на опит и ъпгрейдване на единиците, сериозен набор от multiplayer опции и възможност за модификация на цялата игра. Независимо че за премахването на бунтовете и замърсяването сериозните Civilization играчи може и да не са на едно мнение, Civilization IV се очертава като една от най-масовите игри в поредицата дотук.

Сбогом Sierra, ще те запомним с добро!

Една от иконите на компютърната индустрия през изминалите две десетилетия – Sierra Studios – завинаги ни напусна. Vivendi Universal, които притежават Sierra, обявиха, че затварят компанията и прекратяват нейните продуктови линии, сред които и успешната серия игри на карти и пъзели Hoyle.

Независимо че Sierra вече не съществува и над 350 програмисти и дизайнери ще трябва да си търсят нова работа, Vivendi възнамеряват да запазят права върху името на несъществуващата компания за бъдещи продукти.

Създателят на Might & Magic ще работи за NCSoft

Jon Van Caneghem, създателят на New World Computing и дизайнер на една от най-популярните ролеви поредици – Might and Magic – се присъедини към екипа на американския отдел на корейския разпространител NCSoft, известни с MMORPG игрите Lineage и Lineage 2. Длъжността му е главен продуцент и в момента работи над нова игра, за която все още не се знае нищо.

Fallout... MMORPG!

Независимо от трагичните финансови резултати на Interplay, които държат компанията на крачка от фалита заради провала на конзолните заглавия Baldur's Gate: Dark Alliance II и Fallout: Brotherhood of Steel, говорителят Херв Каен има добри новини за вас, хиляди фенове на Fallout поредицата!

Според компанията бъдещето на Interplay е в онлайн гейминга и в момента Interplay усилено търси партньори за разработката на Fallout MMORPG. Нищо чудно именно това да се окаже лелеяната трета част на поредицата – за съжаление, българските геймъри трудно ще могат да й се насладят.

The Movies

Това не е просто игра. Това е Холивуд!

■ Lionhead/Activision ■ www.themoviesgame.com ■ стратегия ■ TRD: Q1 2005

Мислите ли, че можете да направите третата "Матрица" по-добре от братя Уашовски? А може би имате в главата си страхотен сценарии за седми епизод на Star Wars, но не можете да се спогодите с Джордж Лукас за лицензните права, а пък и Харисън Форд е твърде остарял за главната роля? Искате да видите на голям екран сцена, в която върколаци разкъсват Хари Потър? Или просто си мечтаете да направите свой собствен филм, но за лош късмет не сте голяма клечка от Холувуд, а скромен български геймър от Тутракан... Не унивайте – тази игра обещава да ви помогне да реализирате всичките си киномечти!

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

През последните месеци все порядко чуваме да се споменава името Lionhead – компанията на прочутия с нестандартните си заглавия гейм-дизайнер Питър Молиньо. Макар че журналистите ги позабравиха, те не са фалирали, нито са си дали почивка, а усърдно работят върху няколко заглавия както за PC, така и за конзолите от ново поколение. Може би най-апетитното сред тях е The Movies – една игра, посветена на създаването на кино-филми и изобщо на

седмото изкуство и магията на големия екран

Играта се разработва едновременно за PC, PS2, Xbox и Gamecube, но нека това не ви тревожи – авторите обещават, че различните версии няма да са прости "портове", а всяка една от тях ще е дело на отделен екип и ще бъде съобразена с възможностите и предимствата на съответната платформа – например интерфейсът и графиката на PC-версията ще се различават коренно от тези на конзолите. Обявената пускова дата за PC е в началото на 2005 година, като някои източници посочват по-ранна премиера – в края на 2004. Аз лично смятам, че е доста по-вероятно играта да закъснее, защото тя представлява наистина амбициозен и новаторски проект, а подобни заглавия често се случва да се забавят.

The Movies ще обхваща времевия период от 1900 до 2010 година или, казано с други думи, цялата досегашна история на киното, плюс близкото бъдеще – ще имате уникалната възможност лично да създадете примерно първия цветен филм или пък първия, използващ компютърни спец-ефекти. Според предварителната информация, афиширана от Питър Молиньо и компания, геймплеят ще съчетава три основни елемента –

създаване и управление на филмово студио, интеракция с актьорите и правене на филми

Всички ще са еднакво важни за крайния ви успех, но ако не ви се занимава в дълбочина с някой от тях, лесно можете да делегирате част от функциите си на компютърно управляван "помощник". Играта ще има възможност да бъде автоматизирана до такава степен, че да може буквално "да се играе сама", ако имате желание за това. Ако не желаете да се занимавате например с определяне на заплати, кастинг на актьори, подбор на костюми, аранжиране на декори или нещо друго – компютърът ще може винаги да поеме една или повече от тези дейности, оставяйки ви възможността да се задълбочите в онези моменти от играта, които ви допадат най-много.

По отношение на благоустрояването на филмовото студио не ни очакват кой знае какви изненади (тук е може би единственото място в играта, където няма радикални нововъведения) – ще трябва да построите съответните постройки, съобразно бюджета и предпочитанията си, както и да наемете необходимия персонал. Достатъчно големи суми в зелено биха решили всичките ви проблеми, но поне в началото ще трябва да правите много компромиси заради скромните си финанси. Интересното е, че чисто естетичес-

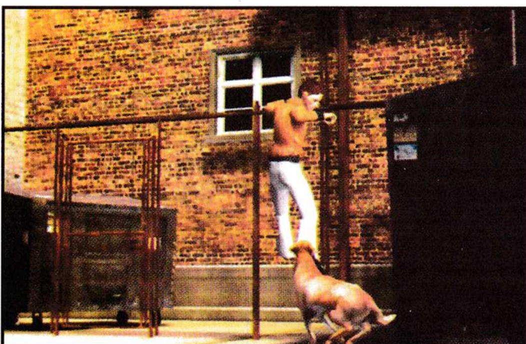


▲ Повечко хорър не е навредил на никого. Може би трябва да добавим в тази сцена още едно зомби?

▲ Кадър от новата супер-супер-продукция – "Добрият, лошият, великолепната седморка и злият пробит долар".

I WANT:
EXPLOSIONS,
GUNS, A CAR
CHASE,
SOMEBODY FALLING OUT OF A
WINDOW INTO
A DUMPSTER,
3 PLOT TWISTS,
NINJAS,
A RETIRED HITMAN,
A SULTRY
FEMME
FATALE,
A DEATH RAY
AIMED AT
LAS

▼ Това е филм за един мъж и едно куче...

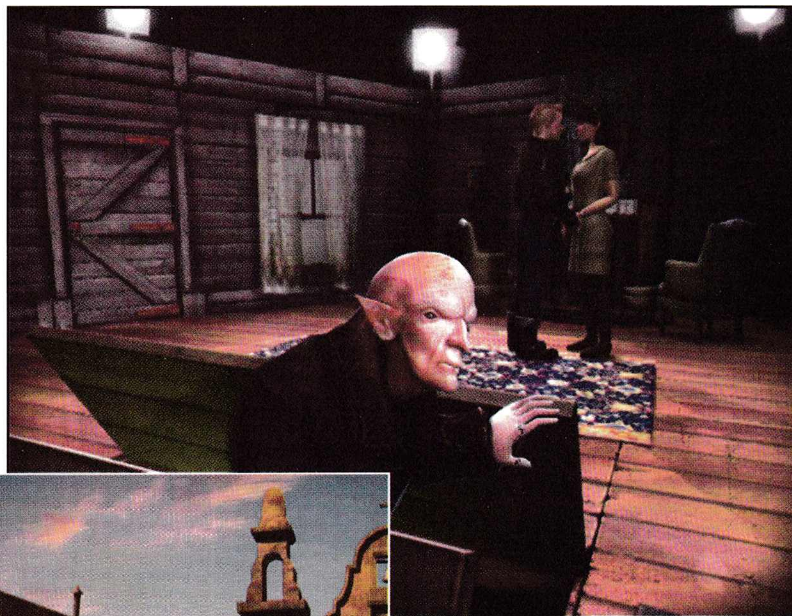




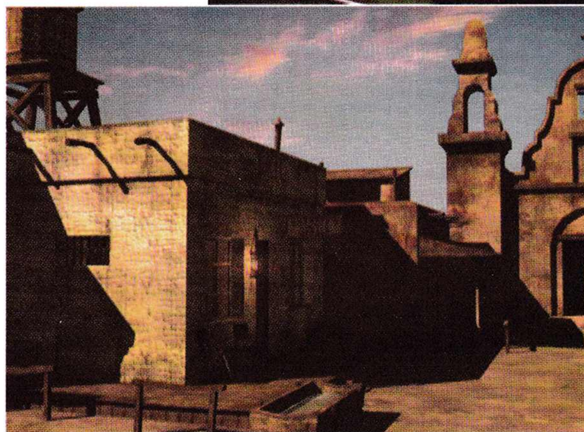
▲ Тук се създава магията на седмото изкуство.



Някои жанрове, например хорър и уестърн, се съчетават трудно, но това не пречи да опитате!



"Завръщането на внука на чудовището от мазето" – сцена 23, втори дубъл.

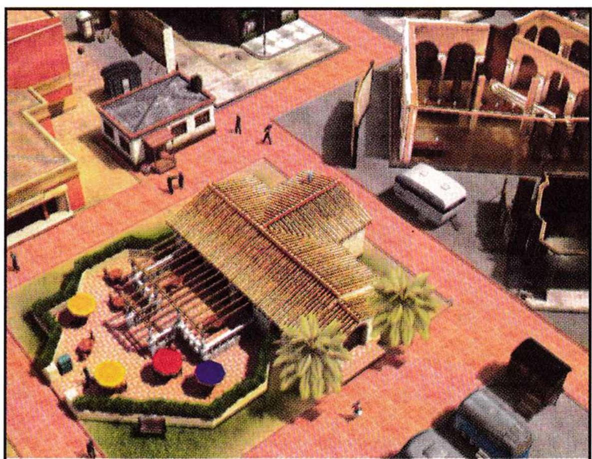


Щом това е декорът, значи днес снимаме уестърн...

ки ще ви бъдат предоставени много възможности и вашето студио ще може да изглежда както като чисто индустриална проста, но функционална "фабрика за филми", така и като озеленен и украсен комплекс с барове, басейни и мажоретки за повдигане на духа на екипа – местенце, където на актьорите и персоналът несъмнено ще им е много приятно да работят.

Самите актьори ще са същински виртуални личности със свой външен вид, характер, слабости и предпочитания. Те в общия случай няма да са дигитални копия на реални кинозвезди, макар че външността им ще може да бъде променяна до такава степен, че ще е съвсем възможно да пресъздадете в играта любимците си от големия екран в реалността, след което да започнете да правите филми с тяхно участие. В началото вашите актьори най-вероятно ще са неизвестни за света, но ако имате успех, скоро ще ги превърнете в знаменитости. Освен очевидните положителни страни, това си има и своите недостатъци – ще трябва да търпите всичките капризи, лични проблеми и прищевки на новоизлюпените примадони. Например вашата звезда може да откаже да се снима в следващия ви филм, ако не ѝ купите чисто нов спортен автомобил или яхта, може да напълнее или да се забърка в скандал с наркотици, давайки храна на жълтата преса за месеци наред. Всички тези проблеми означават непредвидени разходи, забавяния на снимките, евентуално дори могат да доведат до проваляне на цялата продукция...

Вашето собствено филмово студио.



Какво да се прави – така е в Холивуд

Освен актьори-хора, във филмите ви ще могат да участват и животни – кучета или коне, които, противно на твърденията на някой режисьори, ще ви създават далеч по-малко проблеми от човешките си "колеги". В крайна сметка, няма такова нещо като куче, изпаднало в дълбока депресия точно преди най-важните снимки или пък кон, пристрастен към алкохола и излизащ в пияно състояние пред камерите!

Най-нестандартната, а вероятно и най-забавната, част от играта ще бъде правенето на самите филми. На разположение са множество различни жанрове – засега са потвърдени следните: екшън, комедия, хорър, романтика, фантастика, уестърн, военен и трилър. Вашето творение ще може да бъде представител на всеки един от тези жанрове или комбинация между два от тях. The Movies ще бъде по начало отворена за модове, така че със сигурност скоро ще се появят фенски творения даващи нови възможности (защо ли съм сигурен, че жанрът "еротика" ще се пръкне още в първия мод). Но дори ако се абстрахираме от тези перспективи, играта ще предоставя предостатъчно разнообразие – ще можете да режисирате отделните сцени, дори да вкарате свой собствен саундтрак, ако желаете. От писането на сценарий, до маркетингът на филма – всеки един елемент ще бъде под ваш контрол, ако желаете това, но ще може да бъде и автоматизиран, ако не ви се занимава с него. Крайният резултат ще е съвсем реално кратко филмче, което можете да ъплоаднете в интернет и да покажете с гордост на вашите приятели. Отделно, че в играта то ще бъде оценено подобаващо от публиката и в добрия случай ще ви донесе достатъчно пари, че да се захванете със следващата си супер-супер-продукция. Казах "кратко филмче", но дължината ще зависи изцяло от вас – за целите на играта ще е достатъчно да направите клип с дължина около минута, но ако желаете да създадете пълнометражен филм, дълъг

час и половина или дори повече,

това ще е съвсем възможно, макар че доста ще трябва да се потрудите. Почти със сигурност за множество играчи правенето на собствени филм и гледането им след това ще бъде далеч по-интересно от стратегическите аспекти на играта – за тях ще има специален игрови режим, в който да могат да творят, без да се притесняват за наличностите в зелено.

Знам, че сигурно сте жадни за повече подробности, но тъй като пусковата дата е все още далеч, за момента е добре да запазим търпение и да се надяваме, че в крайна сметка The Movies ще се получи точно толкова интересна, колкото звучи според досегашната предварителна информация. Дано авторите реализират успешно поне повечето от идеите си и прескочат високата летва, която сами са си поставили. Питър Молиньо е доказал, че може да прави революционно нестандартни и в същото време интересни игри, може би точно тази ще стане неговият шедьовър...

Splinter Cell 3

Сам Фишър идва за трети път в края на годината

■ UbiSoft ■ www.splintercell3.com ■ Stealth Action ■ TRD: Q4 2004



Като че ли 2004 може да се нарече годината на Сам Фишър. Едва ли някой би отрекъл факта, че Splinter Cell е една от най-успешните поредици на UbiSoft, но две издания в рамките на по-малко от 10 месеца звучат странно. Не ми е съвсем ясно какви са причините, накарали производителя да бърза с издаването на третата част, но има всички основания да се надяваме, че тя ще има не по-малък успех от предишните две.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

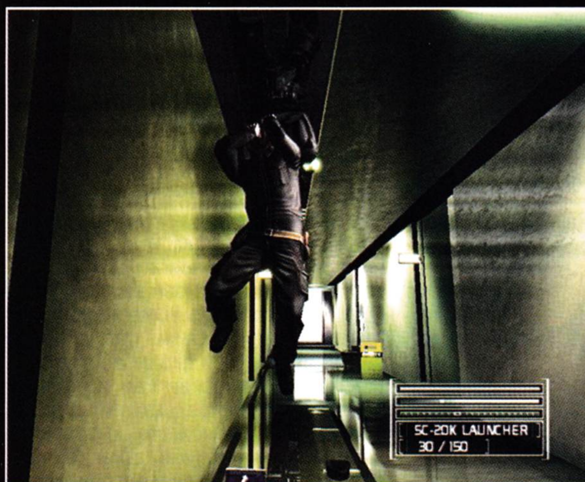
Популярността и солидните продажби на двете издания на тази игра са факт въпреки някои недостатъци. При всяко положение успехът на Splinter Cell се гради найвече на непрестанните опити на хората от UbiSoft да създават продукт, в който се въвеждат новости. За щастие те са не само по отношение на безспорно уникалния геймплей, но също така с безспорно красива и запомняща се визия. Изключително графично оформление, появата на дългоочаквания мултиплейър и някои нови движения бяха сред найзапомнящите се новини, с които приятно ни изненада втората част Splinter Cell.

Сюжетът на играта силно напомня този от предишните части. Годината е 2008. Световният тероризъм действа по начин, за който никой не е подготвен. Хакерски атаки и проникания в националните отбранителни мрежи, саботаж на световните борси, заплаха за срив на банковата и финансова система. Това вече не е тероризъм, а информационна война. Както може да се предполага, единственият, който може да се справи с надвисналата заплаха е Сам Фишър – тайното оръжие на NSA, най-елитният агент, който очаква новите предизвикателства, за да покаже на практика на какво е способен и какви са новите умения, с които се е сдобил в последно време. Сумрачната атмосфера се превърна в запазена територия за подвизите на Сам Фишър, агентът, чиито най-силни оръжия са невидимото придвижване и светкавичното действие.

Поредното издание, от една страна се появява във време, в което ще трябва да се бори с тотални екшън хитове като Half-Life 2 и Doom 3. Съмнявам се, че Splinter Cell 3 ще има особени трудности в намирането на пътя към своите фенове, тъй като специфичността на геймплея се утвърди и очакванията на почитателите на стелт-екшъните са ясно формулирани. Колкото по-трудно – толкова по-добре. Едва ли има поголям провал за подобни игри, от това всичко да се случва твърде лесно и бързо. В това отношение втората част не беше на най-добро ниво, но очакванията за продължението са обнадеждаващи. От показаното на E3 става ясно, че фундаментални промени няма да има, но са налице някои подобрения, които би трябвало да придадат на играта по-сериозна екшън ориентация. Затова говорят показаните сцени, в които Сам Фишер влиза в абсолютно нетипична за своя стил битка с повече противници. За да ги надвие, очевидно е нужно Сам да се справя значително по-бързо със смяната на оръжията отколкото преди. По отношение на оръжията не бива да очаквате да има на разположение суперпушкала в стила на класическите FPS-и. Сам Фишър отново ще разчита на своя арсенал, който е в рамките на подходящото за един таен агент, а не за някой екшън герой. Освен класическия нож и различните стрелкови оръжия се очаква усъвършенстване на различните високотехнологични джаджи, които ще му помагат в битката с лошите.







На пръв поглед изнесеното от UbiSoft изглежда интригуващо, но как всъщност ще изглежда окончателно готовият продукт и какви ще бъдат обещаните новости по отношение мултиплейъра, ще видим към края на годината, когато се очаква третият Splinter Cell.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2



Да извикаме заедно... COWABUNGA!

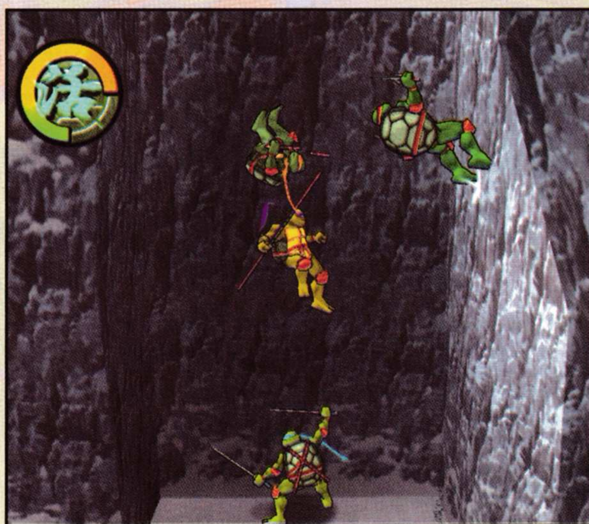
■ Konami ■ www.konami.com/tmnt2 ■ Action ■ TRD: Q4 2004

Поредният "каратистки филм". Кулминационната битка на ринга между "нашия" и "лошия". Всичко започва добре, но по традиция нещо се обърква и героят ни пада полумъртъв на земята, облян в кръв и насинен до неузнаваемост. Зрителите обаче продължават да му симпатизират. В типичния холивудски обрат "нашият" ще погледне към вярната си публика, ще съзре любим човек и ще направи невъзможното, за да може в крайна сметка да победи.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Наскоро костенурките нинджа решиха да се върнат в екшъна, но стана така, че го направиха в игра, която може да се определи именно като "поредния каратистки филм" – интересен, но оставящ впечатлението, че не предлага нищо невиждано. За мнозина от публиката черупчестите влечуги са паднали на тепиха и чакат мотивацията да се впуснат в битката, заредени с нова енергия.

Кой ще влезе в образа на любимия човек – почитателите им, учителите им по бойни изкуства от Konami, критиката? А защо не всички заедно? За Konami филмът не е свършил. Те са взели под внимание рецензиите и работят по продължението на историята, на което ще можем да станем свидетели тази есен.





Като най-голяма новост в TMNT 2 се очертава

кооперативният режим за четири играчи,

който ще ви позволи да сменяте костенурките си във всеки един момент. Дори когато играете сами, а не в мрежа. Това поне теоретично би трябвало да внесе повече свежест в играта, защото в продължението любимите герои ще се отличават още повече в бойните си стилове, а всеки от тях ще е спец в дадена област.

Например Донатело ще се изявява като хакер, ще прониква в компютрите на врага и ще обезврежда защитните системи. Когато познанията не могат да помогнат идва моментът за физическата сила. Тогава поле за изява ще получава Рафаел, който се слави като най-якия от четворката. Той ще може да премества и вдига тежки обекти, за да "павира" пътя по-нататък.

Метафорично казано, ако планината не се премести сама, Леонардо ще ходи при нея, за да я направи на купчина камъни с мечовете и приятелите му да преминат. Запазената марка на Микеланджело си остава атаката "хеликоптер", която му позволява да остава дълго във въздуха когато е необходимо.

Нивата ще са много подобни като тези в последната игра – ще се минават бързо и дизайнът ще е подобен, но затова пък ще са много повече и ще дават възможност за изява на всяка от костенурките.

Историята ще е от втория сезон на анимационната поредица,

което означава, че можем да очакваме по-разнообразни врагове. Със сигурност голяма роля ще играят оранжевите Трицератони, кланът Фут се завръща за отмъщение, а е планирано и приключение в Измерението X, където дебнат мутирали растения. Разбира се, лошковците ще са много повече, но авторите ги пазят в тайна, още повече, че някои от тях ще са скрити персонажи, с които ще можете да играете в някои от другите режими. Например в Battle Nexus, където геймплеят става като на типична биткаджийска игра.

Комботата ще са по-дълги и ефектни, но за да има баланс и някакво предизвикателство, враговете също ще са еволюирали. Когато ви атакуват на тълпи, ще се наложи да измисляте бърз начин за тяхното неутрализиране. Наблюдателните играчи без проблем ще откриват взривяващите се варели из нивата или тежести, които могат да бъдат пускани от високо.

Притеснения

Критиците, които са тествали ранна версия на играта, казват, че Konami имат върху какво още да поработят. Една от честите забележки е за фиксираната камера. Тя била идеална за битките, но неподходяща за jump'n'run-елементите. Друг неприятен момент се очертава възможността на враговете да ви нараняват дори когато са в полето извън екрана.

Но Konami имат време да се коригират, а и обещават да вкарат няколко невиждани досега режими на игра и скрити екстри. С тях "наш'те" костенурки нинджа просто нямало как да се издънят.

SEA DOGS 2

Играта такава, каквато трябваше да бъде

■ Akella ■ TRD: Q4 2004





Каква е приликата между България и компанията Walt Disney? Не знаете ли? Има една огромна прилика и тя е в това, че дълговете им са еднакви – по около 11 милиарда долара! Точно така – славната някога и прочута с анимационните си герои компания е затънала до гушата в дългове! И нищо чудно след като изоставиха това, с което бяха прочути, и започнаха да се забъркват с неща, от които не разбират... Както се намесиха например миналата година и "откупиха" недовършената игра Sea Dogs 2, прекръствайки я набързо на Pirates of the Caribbean и опитвайки се да я пробутат в комплект с едноименния филм на феновете. Не знам какъв е финалният резултат от тази блестяща операция, но със сигурност се иска много талант, за да натрупаш 11 милиарда дългове!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Забележете, че малко по-горе съм сложил думата "откупиха" в кавички. Това е, защото не знам и няма как да знам какво в действителност се е случило, но знам че в цялата работа има едно-единствено хубаво нещо – производителите от Akella са получили възможност да направят "наново" съсипаната Sea Dogs 2. И съдейки по информацията от официалния им сайт, този път вече това ще бъде истинската игра – такава, каквато трябваше да бъде още преди една година!

Работното заглавие на новата версия засега е "Децата на Капитан Шарп" – става въпрос за този същия Капитан Шарп, главен герой в първата Sea Dogs. Ще можете да избирате между двама герои – Блейз и Беатрис и ще разполагате с пълна свобода на действията си из целия Карибски басейн. Именно там! Вече няма да се мъчите с някакви измислени 5-6 острова, а ще се ширите из цели 18 реално съществуващи острови, всяко от тях с колонии, фортове и пиратски скривалища.

Един от сериозните недостатъци на Pirates of the Caribbean бе липсата на истинска кампания, за да се угоди на Disney и поне отчасти играта да заприлича на филма. Сега вече всичко ще си бъде в пълна наличност – ще можете да постъпите на служба към коя да европейска сила в района през 17 век или да се присъедините към пиратското братство. Няма да бъде проблем да се подвизавате като и като freelancer – трупайки слава и богатство единствено за себе си. Не само това – вече ще имате възможност и да превземате цели колонии, ако флотилията ви е достатъчно силна, за да се справи със защитниците. След което можете просто да оплячкосате всичко ценно или... да поставите свой доверен офицер за губернатор и постепенно да станете най-могъщ владетел в района. Разбира се, в този случай не бива да очаквате, че другите европейски нации ще гледат бащински на начинанието ви и може да очаквате много скорошни атаки срещу новоизлюпената си независимост!



Другият фатален недостатък на миналогодишното недоразумение бе породен от бързането да се пуснат "Пиратите" едновременно с филмовата премиера – практическата липса на всякакво поне малко адекватно AI. Сега производителите твърдо обещават, че вече

такива издънки няма да има

и както съюзниците ви, така и враговете, ще бъдат на висота. Страшно много се надявам това наистина да бъде така.

Разбира се, няма да липсват RPG-елементите при развиването на героите, както и възможността да наемате офицери за помощ при управлението на корабите или за сухопътните битки; освен това ще ви трябват и офицери за другите кораби от флотилията ви – която може да се разрасне до цели четири мощни кораба!

Освен с куестовете от главните сюжетни линии ще можете да се преборите и с цял куп второстепенни задачки, както и непрестанен "поток" от случайно генерирани куестове. Такива имаше и в миналогодишните "Пирати", но бяха само два вида и бързо ставаха скучни. Да се надяваме, че този път производителите ще се постараят и ще ни предложат повече разнообразие.

И остана да отговорим на много основен въпрос – кога? Ще трябва да потърпите още няколко месеца и по всяка вероятност за Коледа ще можете да си направите наистина великолепен подарък!

Френският отговор на Resident Evil

Obscure

■ Hydravision ■ www.hydravision.com ■ Survival Horror ■ TRD: Q3 2004

След края на футболните надежди за французите за тях е време да се насочат към други области, където си мислят, че са добри. Игрите. И понеже не искам да бъда обвинен във франкофобия (в циничен хумор, може би...), бързам да обявя, че намирам избора им за жанр за успешен. Последната успешна игра на ужасите за PC бе Silent Hill, а друга скоро не се очаква. Пък и този тип заглавия са братовчед на така или иначе вечно недостигащите хубави куестове.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Погледнато на лист хартия, Obscure, както ще се нарича играта в Европа, а в Америка ще е позната под името Mortifilia, има всички шансове да запълни празнотите в жанра. Може би не с невиждани новости, но поне с прилично качество. Първите пуснати картинки допълнително подхранват надеждите. Но за какво става дума?

Действието се развива в провинциално градче и по-точно в местната гимназия Лийфмор, която е на почти едно столетие. Училището е много старо и си му личи отвсякъде. Фасадата отдавна е изгубила гостоприемния си облик, стените се лющят, а библиотеката не е обновявана от цяла вечност.

По-странното е, че директорът на тази гимназия е един от нейните основатели. Първоначално никой не намира нищо странно в това, човекът просто е един от най-старите академици в света. След изчезването на един от учениците реалността започва да изглежда друга. Или поне за четиримата му приятели и съученици, които тръгват да го търсят. Тогава възникват много въпроси, чакащи някой да открие техния отговор.

Obscure няма да ви отегчава с разточителни встъпления и мудно встъпление в историята, а

ще ви запрати директно в същината на проблема

Приключенията ви започват веднага и още в първите нива ще откриете, че гимназията е построена върху нещо, което не може да е от този свят. Подземията бъкат от странни разлагащи се мутанти, а и страховития облик на школото бързо получава своето (не)логично обяснение.

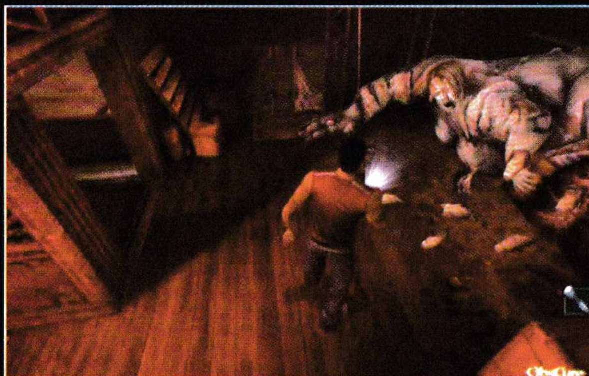
Напълно в стила на жанра ще ви очакват разгорещени битки, където не винаги куршумите са най-доброто решение. Всъщност оптималното решение зависи от това кои герои управлявате. Например Джош е наблюдателен и аналитичен – той може да ви препоръча да отворите прозорец, за да влезе светлина, която отблъсква враговете ви. Ашли е мъжкарана и разчита на чифтето си пищови. Другите също имат свои си предимства и недостатъци, което ще прави играта идеална за неednократно минаване с всеки от персонажите. Освен това ще имате възможност да

управлявате двама от учениците едновременно,

което води до още по-голямо разнообразие. Когато играете сами, единият от героите ще бъде управляван от компютъра, но все пак ще можете да му задавате основни команди като "следвай ме", "пази ми гърба", "стой на пост".

Безспорно по-интересно ще е, когато играете в мрежа с приятел и съгласувате действията си с истински човек.

Разработчиците са създали патентована технология, наречена "Black Aura", която може да променя декорите в играта в реално време. На мен ми се струва, че това вече сме го виждали, но ще трябва да почакаме до септември, за да се уверим дали е така.





ГЕРОИТЕ

Шанън Матюс



Рождена дата: 23 август 1986
Описание: Шанън е по-малката сестра на Кени, но не прилича на него. Тя е умна и интуитивна ученичка, която предпочита да се облича провокативно, за да не попадне в категорията на зубрачите в неписаните правила на училището. Също така иска да изглежда повъзрастна, отколкото е. Тя има отговор на всичко и голямо сърце.
Специални умения: Има диплома за изкаран курс по първа медицинска помощ. Шанън може да лекува нараняванията на приятелите си. Познанията ѝ в различни области ще я правят незаменима при взимането на решения в нестандартни ситуации.

Кени Матюс



Рождена дата: 30 юни 1984
Описание: Кени е доказал се спортист, който прекарва по-голямата част от времето си в игра на баскетбол и размотаване с приятели и предимно с гаджето си Ашли. Въпреки че е посредствен ученик, той се радва на голяма популярност сред съучениците си. Често действа по-бързо, отколкото мисли.
Специални умения: Като резултат от активната си спортна дейност Кени е развил физическата си сила повече от останалите приятели. Умее да тича много бързо и удря по-болезнено от всеки друг.

Стенли Джоунс



Рождена дата: 20 юни 1984
Описание: Стенли Джоунс никак не си пада по ученето, затова често можете да го видите да се появява на почти всички събития, където да споделя безценните си идеи. Носят се слухове, че се е забърквал в нечисти сделки, но сигурното е, че има нюх за бизнес. Най-добрият приятел на Кени.
Специални умения: Никакви заключени врати и тежки катинари не могат да уплашат обиграния Стенли. Само го доближете до тях и той ще премахне от пътя си всякакви препятствия.

Ашли Томпсън



Рождена дата: 17 януари 1985
Описание: Въпреки нейната красота, Ашли съвсем не е от типичните гимназиални куклички. Тя може да бъде сурова когато се налага и дори жестока, ако няма друг начин. Старае се да се държи хладнокръвно и в напечените ситуации, но стигне ли се до крайности може да посегне и към оръжията си. Приятелка на Кени - тя първа установява неговото изчезване.
Специални умения: Експертка по Тае Куон До. Може да надвие и двойно по-едър противник с голи ръце. Освен това умее да борави с двойка огнестрелни оръжия, но ако не са ѝ под ръка, замахва добре и с бейзболна бухалка.

Джош Картър



Рождена дата: 29 ноември 1985
Описание: Джош е репортер в училищния вестник. Когато не попива информацията от учебниците, се заравя сред книги с научно-фантастична тематика или работи върху документалните си филми. Постоянно разправя, че е на път да направи откритието на века. Този път като нищо може да е прав!
Специални умения: Благодарения на опита си като журналист, Джош може да забелязва важни обекти при първото си влизане в дадена стая. Той е и този, който е най-запознат с неизвестните събития в училището.

SILENT HILL 4 The Room

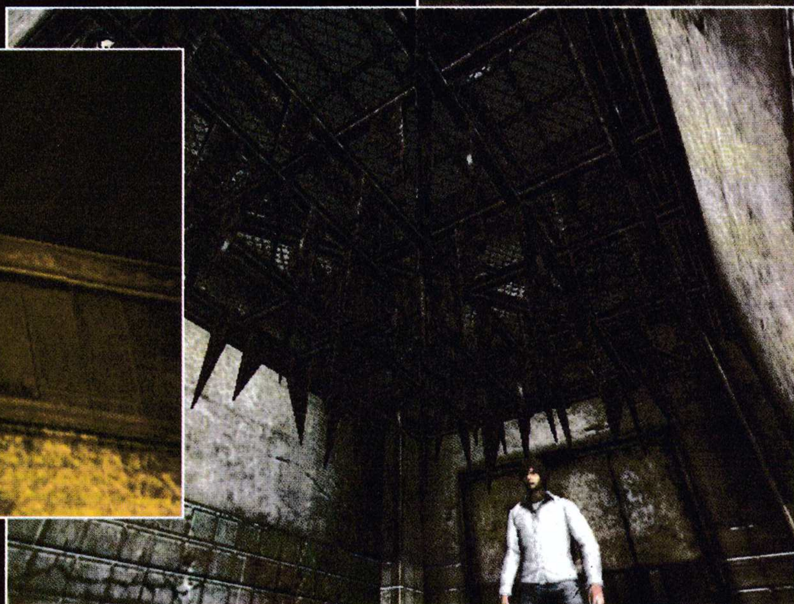


Колко ужас могат да поберат четири стени?

■ Konami ■ http://www.konami.com/silenthill4/ ■ Survival Horror ■ TRD: Q4 2004

Удобен момент за размисъл над смисъла на живота... и смъртта?





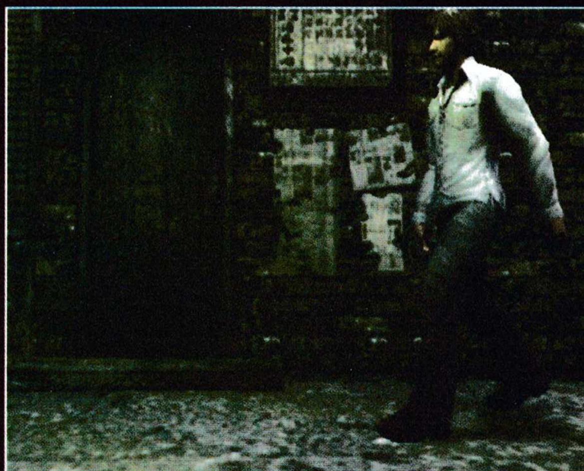
Хенри Таунсенд е заслепен от внезапното самозапалване на един от персонажите в играта.

За Хенри Таунсенд чудовищата са забравен спомен от детските години, когато страхът от мрака е извайвал създания, притихнали под кревата или скърцащия гардероб. Двадесет години по-късно обаче, чудовищата са все още там, зад гардероба... включително в кухнята, банята и всяка друга стая на обитавания от духове апартамент. И този, който ги е призовал, не ще му позволи да разкъса примката на кошмара – не и преди да разтърси съзнанието ти из основи!

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

Хенри Таунсенд е двадесет и осемгодишен мъж с привлекателен вид, един от образцовите жители на малкото градче Южен Ашфорд, разположено в съседство с добилия лоша слава Тих Хълм. Спокойното темпо на провинциалния му живот обаче е нарушено от ужасяващ кошмар – кошмар, който отказва да свърши дори когато Хенри се пробужда и открива, че е заключен в собствения си апартамент чрез странни ключалки, а на вратата с кръв е изписано предупреждение да не напуска по никакъв начин дома си. Объркан и уплашен, Хенри прави няколко безуспешни опита да се измъкне от този капан, но тогава дочува странен шум от банята. Там, където до този момент се е намирала тоалетната чиния, зее огромен портал... Единственото, което остава на Хенри, е да направи първата крачка. Така започва четвъртата част от страховитата поредица Silent Hill на Konami, представена преди няколко месеца на изложението E3 и която вече се продава в Япония. На американския пазар се очаква да излезе за конзоли и PC в края на тази година. Докато в предишните игри главният герой или героиня превъзмогваха страха си и се противопоставяха на ужасите, дебнещи из градчето Тих Хълм, то в Silent Hill 4, с загадъчното подзаглавие The Room, ужасите откриват главния герой неподготвен – при това причината за това ще бъде разкрита единствено ако оцелее в срещата си с паралелните светове, родени в извратеното създание на гениалния японски дизайнер Акира Ямаока.

Спокойна разходка из мрачните улички на собственото подсъзнание.



"Стаята" – апартаментът на Хенри Таунсенд – ще играе ключова роля в играта, свързваща в едно отделните паралелни светове, портали към които ще се откриват един след друг в най-различни части на неговия дом. За да разграничат сюрреалистичните кошмарни светове от спокойствието на родния дом, когато Хенри се намира в реалния свят, играта ще преминава в перспектива от първо лице, чрез която ще можем да се разхождаме и оглеждаме отблизо всеки детайл от интериора. Управлението ще бъде подобно на приключенски игри от първо лице. В дадени моменти действия, извършени в "стаята" ще окажат влияние върху паралелните светове и обратно – постигането на заложената в тези кошмарни светове цели ще води до промени и в обстановката в реалния свят. Развитието на сюжета ще бъде напълно линейно – в даден момент Хенри ще има достъп до само един паралелен свят, като изходът от него ще отваря нов. Самите паралелни светове ще бъдат отделни един от друг, с най-различни теми от обитавани от духове хотели, мрачни лесове, затвори и прочие. Според Ямаока, това, което ще ги обединява, е историята за Тихия Хълм и феновете, преминали през предишните части, ще могат да разпознаят немалко образи и факти, които придават нова дълбочина на историята.

Независимо от това, че с промените Konami се опитват да подсилят артистичната атмосфера на играта,



Корените на дървото вляво не наподобяват ръце. Те СА ръце! Внимавайте къде стъпвате.

екшънът и оцеляването сред ордите ужасяващи създания ще останат централна част

и в предстоящото приключение. Ще се наложи да забравите за фенерчето и радиото – те няма да ви помогнат срещу противници, които ще могат да летят и дори да преминават през стените. Сред тях ще има невидими създания, но Хенри ще може да усеща присъствието им. Броят на достъпните оръжия и противници, срещу които главният герой ще се изправи, ще бъде увеличен. В управлението новост се очертава да е и възможността за нанасяне на силни, но бавни удари чрез задържане на бутона за атака. Според Акира Ямаока, нанасянето на удари ще напомня на игра на голф. Противниците продължават да бъдат изроди с всевъзможни форми – какво ще кажете за горила с две бебешки глави и без крака, което се влачи напред с огромните си ръце? Konami също така намекват, че дори



"Келнер, дай едно уиски. Случайно да си виждал някакви зомбита наоколо...?"

обикновените немъртви създания ще са способни да създават проблеми на Хенри, така че и нивото на трудност ще бъде завишено.

Инвентарът на главния герой и тук ще бъде ограничен до определен брой предмети наведнъж. Когато се препълни, на Хенри ще се наложи да се върне назад в апартамента си, където единствено ще могат да се складира събраната плячка. Според първите рецензии за японската версия на играта това води до сериозни проблеми в напредването на играта поради огромният набор от предмети, които се налага непрекъснато да се разнасят до апартамента и обратно – за решаването на малкото загадки в играта. Дали в PC-версията ще намерим решение за този проблем все още е неизвестно. Когато Хенри търси някой предмет в инвентара си, действието няма да спира – така ще се наложи да прецените кога обстановката е достатъчно сигурна, за да тършувате из придобивките си.

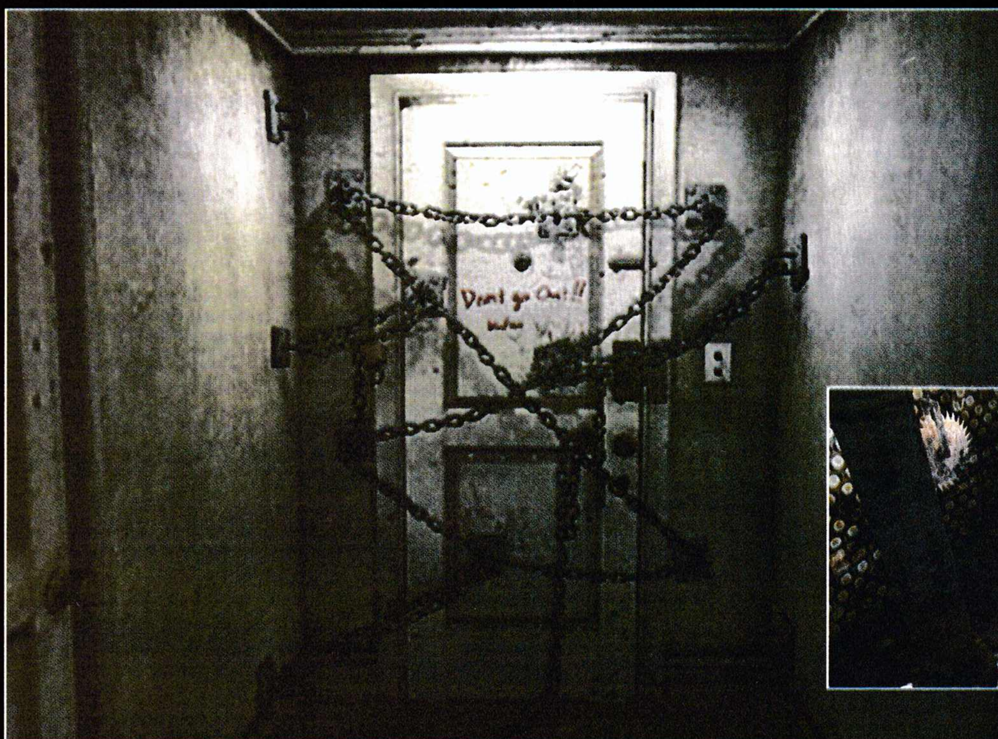
Графиката на Silent Hill 4 е малка стъпка напред спрямо предишните части. Прословутият апартамент на Хенри Таунсенд ще е изключително добре пресъздаден до най-малкият детайл. Благодарение на ролята на осветлението и умелата игра на сенки, както и специалните филтри, които се налагат върху изображението и подсилват тягостната атмосфера, паралелните светове ще оживяват в сюрреалистичната си гротескност. Подобрени са и моделите на персонажите, с по-детайлни текстури и изразителност. Озвучаването ще е на нивото на предишните части – напрегнати фонови мелодии, изпълнени с леки рок изпълнения и китарни трели, които ще се променят плавно в зависимост от действието и обстановката. Диалозите в японската конзолна версия са озвучени на английски език и макар че са на прилично ниво, издават произхода на актьорите.

Успехът на поредицата Silent Hill в момента е в апогея си и очакванията от Konami са големи. Освен за четвъртата част от поредицата Konami се готвят за създаването на игрален филм, а междувременно комикс поредицата по играта се радва на голям успех. Не се е съмнявам, че The Room ще допадне на феновете на "сървайвъл хоръра" – с нетипичната сюжетна линия, присъщия на поредицата мрачен дух и много повече екшън от преди. Остава само да изчакаме до края на годината, за да можем да се насладим на този конзолен хит и на компютърния екран.

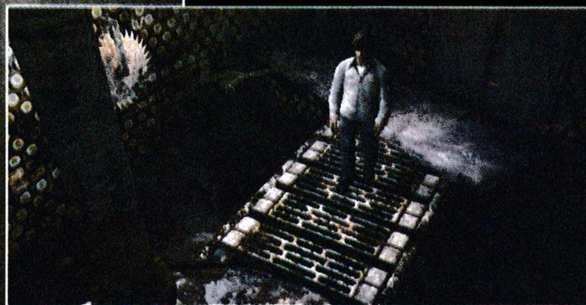
АКИРА ЯМАОКА

■ Японският композитор Акира Ямаока е роден на 6 февруари 1968 г. В Токио и завършва образованието си в The Left Tokyo Art College. Работи за Konami Corporation от 1994 и до момента е участвал в създаването на над десет игри. Независимо че музикалните му композиции намират място в игри като Castlevania и Speed King, той е най-известен с работата си върху музикалния саундтрак и дизайн на поредицата Silent Hill.





Десетки катинари преграждат пътя на главния герой към свободата. Някой – или нещо – го държи затворник в собствения му дом.



Разходката по това мостче би била далеч по-безопасна, ако не бе тази резачка в ъгъла.

SPIDER-MAN 2 THE GAME

Спайди се справи със Зеления Гоблин, сега е наред Док Ок

■ Activision ■ www.activision.com/microsite/spider-man ■ P 600, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, 1.2 GB HDD ■ Action ■ 1 CD

Винаги съм бил предубеден към игрите, които излизат на пазара заедно с премиерите на едноименни кино-филми. Разбирам комерсиалните съображения за това, но крайният резултат често е откровено незадоволителен – набързо скалъпени заглавия, които разчитат на популярността на героите и временната еуфория около големия екран, за да се продадат.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

На пръв поглед Spider-Man 2 е точно такова заглавие. Още в първите минути след като я инсталирате, ще откриете несъвършенства както в графиката, така и геймплея, заради които играта автоматически отстъпва на съвременните хитови заглавия по отношение на качеството. Частично това вероятно се дължи на факта, че освен за персонален компютър, тя е разработвана паралелно за практически всички съвременни конзоли и, както често става в такива случаи, точно

PC-версията е пострадала най-много от това

И все пак, Спайдермен е култов герой и истинските му фенове ще преглътнат дребните дефекти в името на възможността да преживеят новите му приключения. След като преодолях първоначалните си, признавам – доста негативни, впечатления и минах няколко нива, играта в крайна сметка ме увлече и дори установих, че в някои отношения е доста по-добра от други заглавия, вдъхновени от филми.

Действието се развива, естествено, в Манхатън, където злодеят Доктор Октопус (Док Ок) се е развихрил с пълна сила и Спайдермен се оказва единственият, който може да се изправи срещу него. Сюжетната линия частично следва тази на филма, но филмчетата между нивата, които я разкриват, са направени по-скоро за "отбиване на номера" и в крайна сметка не създават подходящото настроение. Другото нещо, което веднага се набива на очи, е семплият графичен модел на самия град – сградите са рисувани доста пестеливо, моделите на минувачите също не са сложни, а раздвижените елементи са малко – например повечето автомобили са паркирани по улиците, много рядко ще виждате движещ се, което за един голям град е просто абсурдно. От друга страна, по-нататък в играта ще видите доста красоти, например абсурдния свят на Мистерио, което намеква, че дизайнерите по-скоро са страдали от липса на време, отколкото от липса на талант и просто някои отделни нива са останали незавършени. Конкретно моделите на главния герой и на суперзлодеите (освен с Док Ок ще се срещнете още с Носорога, Пума, Мистерио и др.) изглеждат съвсем задоволително и по отношение на тях нямам критики.

Играта започва с кратък туториал, в който саркастичен глас, добре познат на феновете на Спайди, ви разяснява как се управлява героят и изобщо ви дава необходимите начални познания, необходими за супергеройстване. Не получавате всичките си свръхестествени способности от самото начало, но все пак ще разполагате с невероятната интуиция (Spider Sense), предупреждаваща ви за опасности и скрити тайни наблизо, умеете още да лазите по стените или таваните, както и да хвърляте паяжини. С тяхна помощ в битка можете да омотаете или обезоръжите противник, а извън битка – да се придвижвате бързо и елегантно в типичния "Спайди-стил" (конкретно този момент е реализиран едновременно удобно и ефектно – много по-добре, отколкото в предишните подобни игри).

Когато говорим за екшън, ползващ гледна точка от трето лице, трябва да кажем няколко думи и за камерата – традиционната ахилесова пета на повечето игри в този жанр. Конкретно в Spider-Man 2 тя е позиционирана доста разумно – в повечето случаи зад гърба на героя, като за вас остава възможността да се оглеждате, движейки мишката. Сериозен проблем възниква единствено когато лазите по стените и таваните – в тези случаи камерата обикновено решава да гледа в най-неудобната възможна посока и макар че остава възможността да я завъртите, е съвсем лесно да загубите ориентация.

Spider-Man 2 се среща с GTA?!

Рекламната кампания на играта акцентираше силно върху факта, че тя е "нелинейна" или "с отворен край", каквото и да означава това. Този род изказвания се оказаха прах в очите на потребителите, защото сюжетът е съвсем праволинеен, мисиите следват в строга последователност и могат да бъдат изпълнени само по точно определен

▼ Защо ли ми се струва, че Мистерио пак се е изявявал като творец...





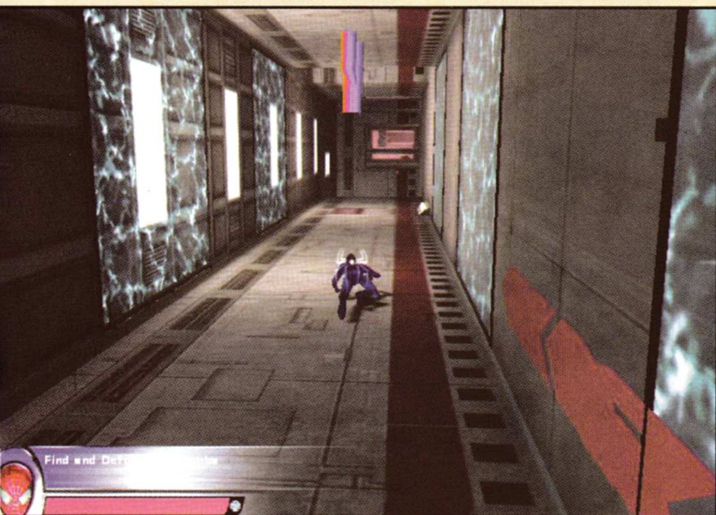
▲ Сцената на действието – Манхатън, е правена доста пестеливо и няма да ви впечатли като визия.



▲ Битките с "босовете" са най-забавното нещо в цялата игра.



▼ Когато е нужно, стената лесно се превръща в под.





Този начин на придвижване си остава запазена марка на Спайди.

начин. Цитираната реклама всъщност всъщност има предвид факта, че можете спокойно да не се занимавате с текущата мисия, а просто да се разхождате из Манхатън, търсейки скрити бонуси, избягали от затвора престъпници или странични задачи. Идеята е явно заимствана от заглавия като Grand Theft Auto, където този момент представлява една от най-силните страни на геймплея. Тук обаче реализацията до такава степен куца, че щеше да е далеч по-добре, ако изобщо нямаше такива алтернативи. Въпросните "странични задачи" всъщност представляват предизвикателства от сорта на "подскачай през червените пръстени" или "открий 50 парички за 8 минути" и някак си няма да съумеят да разтуптят сърцата ви, нито да зарадват геймърската ви душичка. Все пак, Спайдермен не е станал известен, защото си е губил времето с разни пръстени (това го прави Фродо), нито защото е събирал парички (това го прави Чичо Скрудж). Като цяло, тази идея се е провалила и отново е потвърдила старото правило "не се захващай с нещо, ако нямаш намерение да го свършиш добре".

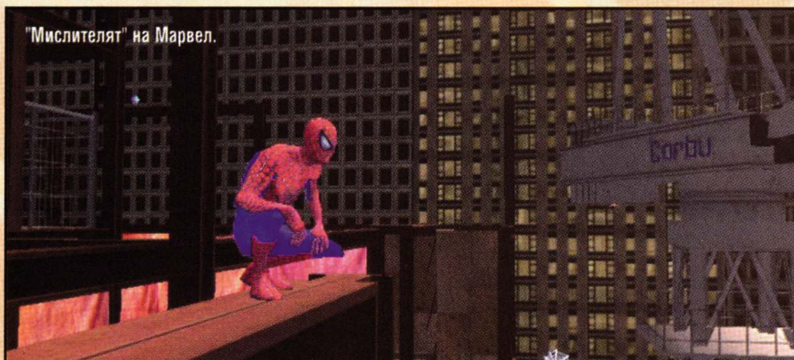
Както съм започнал с критиките, нека кажа още, че играта е относително кратка и доста лесна. Битките срещу обикновените противници от началото до края не предлагат никакво предизвикателство. Сраженията с "босовете", с които завършва всяко ниво, са доста по-интересни, защото всеки един от тях трябва да бъде победен по различен начин и простичката стратегия "хвърляй се в боя с всички сили" никога не върши работа. Когато се случи да загинете, играта ви връща до последното място, на което ви е записала автоматично.

Нямате възможност да се записвате по свое желание

Много хора ще приемат това като поредния недостатък, но поне според мен е добре дошло, защото играта тъй или иначе е доста кратка и има нужда от елементи, предлагащи допълнително предизвикателство и игрово време.

Когато си препрочитам това, което съм написал дотук, виждам, че дотук съм изказал доста повече критики, отколкото положителни впечатления.

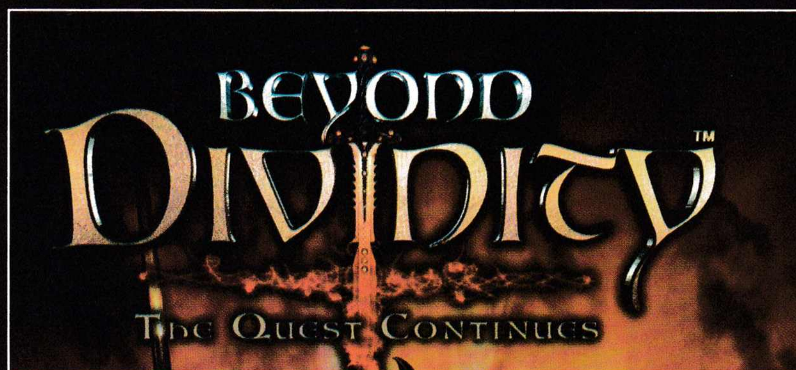
Възниква логичният въпрос защо тогава съм дал тази сравнително висока оценка. Да, Spider-Man 2 наистина има много дефекти, но като цяло е забавна и приятна за игра – присъства както оригиналният, леко наивен, но много характерен хумор, така и неповторимото излъчване на героите на Марвел. При всичките недостатъци, които не съм пренебрегнал, крайната ми оценка си остава умерено положителна. Феновете на комиксите или филмите ще харесат това заглавие, а всички други по-добре да стоят настрана от него, защото то не е за тях.


"Мислителят" на Марвел.



ХОРАТА с DIAL-UP ГУБЯТ по DEFAULT





Премеждия в тъмната страна на демона на бъговете

■ Larion Studios ■ www.beyond-divinity.com ■ RPG
■ P 800, 256 MB RAM, 64 MB Video ■ 2 CDs

Преди да продължите с настоящата статия съм длъжен да ви предупредя за нещо - това, което ще прочетете, е доста по-различно от "официалните" ревюта по геймърските сайтове. Там оценките като правило са по-високи, тъй като авторите в повечето случаи са подходили доста повърхностно и са обърнали внимание най-вече на цифрите, а не на детайлите на самата игра.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

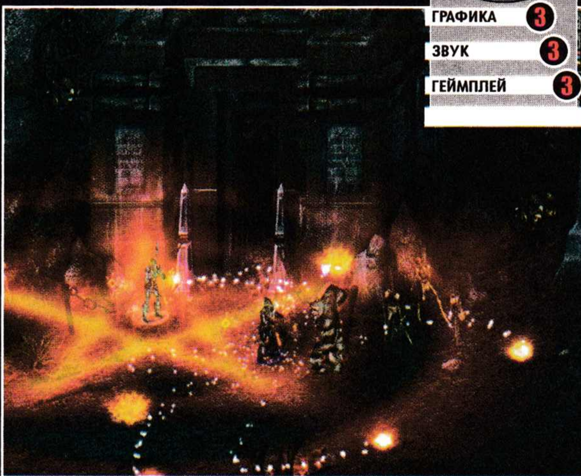
След уводната част усещам как раздразнението на феновете на оригиналната Divine Divinity започва да расте - "Ама това е продължението едно от най-интересните RPG-та! Как така не заслужава добра оценка". Ето тук е мястото на първата лоша новина - новата игра няма НИЩО общо с Divine Divinity! И не само че няма нищо общо, но дори и заглавието й само допреди няколко месеца беше Riftrunner... след което играта набързо бе преименувана с очевидната цел да бъдат издоени доверчивите фенове!

На практика всичко от оригинала е променено - и се предполага, че е променено с цел да бъде подобрено... Но едно е да го искаш, второ е да го можеш, а трето и четвърто е да го направиш... Крайният резултат е съвсем различен от обявените намерения - защото с почти всеки важен елемент от геймплея са се получили различни неуредици... От недообмисляне, от неопитност и дори от чиста некадърност... А ако думата "некадърност" ви се струва пресилена, то ето и първият факт - от излизането на играта досега са излезли няколко "кръпки" (под няколко разбирай много), които оправят повече от 100 бъга! И това далеч не е краят! При това много от бъговете са фатални - т.е. не можете да продължите и трябва да се върнете към стара savegame...

На официалния сайт на производителя има огромен troubleshooting guide с подробни указания какво да правят в един или друг случай - и върхът на наглостта е **"ръководството" за ръчно инсталиране на играта!**

Необходимо е само да направите необходимите папки и поддиректории, да разархивирате и да изкопирате половината файлове, да преместите останалите, след което остава "само" да си редактирате registry файла на уиндоуса... Какво му плащаш? Нищо повече от някакви си 50 долара.

Нека сега да продължим вече поконкретно със самата игра. На първо място - сюжетът. Трябва да призная, че в него има оригиналност и е по-различен от типичната "ти-си-длъжен-да-спасиш-света-защото-ти-си-единственият-който-може-да-спаси-света" история. В Divine Divinity главният герой е член на орден, призван да се бори с некромансери и други зли магове - но един от противниците му успява да призове от небитието могъщ демон. Силите са неравни и героят ни попада в плен. Но демонът е сърдит на един от своите слуги - черният Death Knight и за наказание обвързва душата му с душата на нашия човек. Резултатът - единственият начин да се измъкнете от този deadlock е като обедините силите си с Рицаря на Смъртта и откриете способ да разкъсате примката!



STARFORCE

Защитата, която успя да отчае кракерите

Такова нещо не се бе случвало от години. Игри си излизат на пазара, а пиратски версии няма. Причината за този сериозен удар срещу набралата сериозна скорост пиратерия в Интернет се нарича StarForce 3.

Никола Дърпатов

Тази система за защита срещу копиране се оказа неочаквано ефективна. От появата на нейната трета версия през февруари до момента все още не се е намерил кракер, който успешно да преодолее StarForce 3, а списъкът с игрите, които нямат пиратски версии, расте с всеки изминал месец. За момента по-известните заглавия са TOCA Race Driver 2, Beyond Divinity, Kill.Switch и Codename Panzers, но като се има предвид ефективността на StarForce, списъкът тепърва ще набъбва.

Тук няма да навлизам надълбоко в технически подробности, но ако се вярва на коментарите на опитни кракери, разбиването на StarForce 3 е почти обречена кауза. Причината е, че защитата криптира всички файлове на играта и премахването й на практика изисква пренаписване на около 2/3 от съответния софтуер, което едва ли е по силите на много хора, а освен това отнема и месеци за всеки отделен продукт. Ако ви интересува чисто технологичната страна на нещата, можете да намерите подробна документация на официалния сайт на StarForce - www.star-force.com.

Проблемите със StarForce са, че системата не работи на AMDK6 процесори, което според създателите й не е проблем, защото модерните игри така или иначе не биха тръгнали на такъв компютър.

Иначе начин да подкарате така защитени игри без оригинално копие все пак има. За целта ви трябват два компютъра. На единия слагате ISO на играта. След това изключвате физически (от кабелите) ВСИЧКИ CD/DVD устройства и през мрежата mount-вате ISO-то на втория компютър. Ако имате късмет (вероятността е около 50%) играта тръгва. Предвид, че броят на хората, които ще си причинят ТАКОВА нещо, за да играят пиратска версия и ще го правят при всяко стартиране на играта, е безкрайно ограничен, явно StarForce 3 има всички шансове поне за известен период от време да направи живота на пиратите истински кошмар.

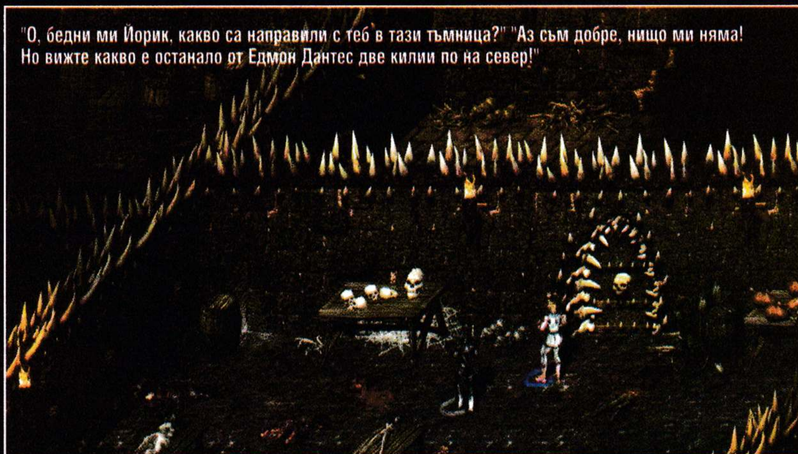

Историята на играта се разказва посредством "филмчета", които не са нищо друго освен поредица от няколко статични картинки



ГРАФИКА 3
ЗВУК 3
ГЕЙМПЛЕЙ 3

Тук веднага следва първата разлика спрямо оригинала - вече ръководите не самотен воин, а група от поне двама души. Поне двама, а често и повече, тъй като по време на играта ще се сдобиете с така наречените "summoning dolls", посредством които можете да призовавате за кратко време магически спътници... Звучи добре - но интерфейсът за управлението на групата е крайно неудобен, а призованите същества са практически безполезни и повечето играчи ги използват само за носачи и като "cannon fodders" при наличието на капани!

Втората съществена разлика е при графиката - сега вече само терените са си старите двуизмерни "тапети", докато всичко подвижно е реализирано с триизмерни фигури... но по-добре да не бяха го правили по този начин! Защото анимациите на героите са крайно нескопосани, а един от най-често срещаните бъгове е пропадането им през текстурите в небитието! Да не говорим за това,


"О, бедни ми Йорик, какво са направили с теб в тази тъмница?" "Аз съм добре, нищо ми няма! Но вижте какво е останало от Едмон Дантес две килии по на север!"

че въпреки обновяването и графиката все още изглежда съвсем демодирана.

Както във всяко уважаващо себе си RPG, героите ни трупат experience points и качват нива чрез куестове и битки. За всяко ниво те получават точки за повишаване на някоя от основните си характеристики и точки за покачване на някое от уменията (skills). И тук авторите на повечето статии изпадат в телешки възторг - защото

възможните умения са точно 290 на брой!

Внушителна цифра, но кой би се нуждал от тях? На практика реално ви трябват най-много десетина! И на това отгоре в играта почти липсва ефективна online помощ, така че често ще разпределяте точките за skills съвсем слепешком - поне докато не изиграете най-малко 2/3 от играта и не научите всичко наизуст.

По подобен начин са организирани и магиите. Героите ви могат да разполагат с огромен брой различни spells - но реално използваеми са само две от тях! За да ви помогна малко - единствените магии, от които ще се нуждаете са "hammer" (за самотни врагове) и Lightning Storm, действащ срещу повече от един противник.

И понеже малко по-горе стана въпрос за липсващата online помощ - производителите дори се хвалят с това! Да, те с гордост ни обясняват как можете да правите експерименти и да откривате разни неща... Разбира се, такива невежи като мен си мислят, че целта на играта е да се забавлявате, а не да злоупотребявате с командите за save и load, но може и да има мазохисти, на които това да им харесва! Ето един типичен пример - в играта ще намерите "charms" и предмети, които могат да бъдат ъпгрейдвани с помощта на тези charms. Но проблемът е, че веднъж направен, ъпгрейдът е невъзвратим - а няма как предварително да разберете кой charm какъв ефект дава! Изходът - "quicksave" и "quickload".

Разбира се, в играта има и някои добре изпипани неща, включително и немалко тънък хумор - но те се губят на фона на неудобствата и проблемите, предизвикани от бъговете. На официалния форум един от платилите $50 за нея беше написал: "Когато завършвам една хубава игра, се ядосвам, че няма повече. Когато превъртях Beyond Divinity, се зарадвах, че се отървах от нея!". А аз се надявам от цялата работа производителите от Larion Studios да си направят един много важен извод - не наличието на copy-protection, а качеството е това, което продава една игра!



Бъдещето на стратегиите в реално време

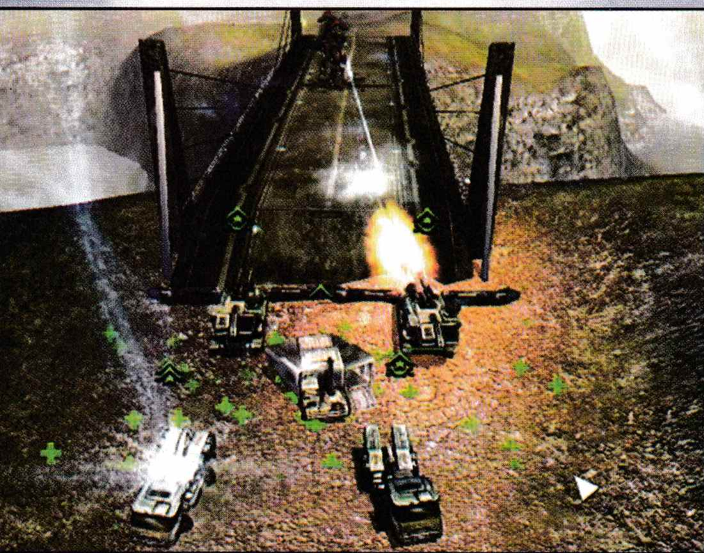
GROUND CONTROL 2
OPERATION EXODUS

НА DVD-ТО

■ На DVD-то към броя ще намерите пълната версия на първия Ground Control.

■ Vivendi/Sierra/Massive ■ www.groundcontrol2.com ■ P4 1.4, 256 RAM, 3D Video ■ RTS ■ 1 CDs

Преди почти 4 години Massive Entertainment издадоха една от най-революционните стратегии в историята на игрите. Първото издание на Ground Control смело скъса с повечето от клишетата в жанра, а освен това и заложи на непопулярната по онова време 3D-графика. Новаторските решения обаче явно бяха твърде авангардни за геймърите, защото играта обра овациите на критиката, но така и не пожъна очаквания комерсиален успех. За радост Massive Entertainment не се отчаяха от частичния неуспех и резултатът е една от най-добрите стратегии на всички времена.



Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

В интерес на истината около две години след излизането си първият Ground Control в голяма степен бе реабилитиран и се видя, че просто играта е била изпреварила времето си. Новите функции, които в голяма степен предопределиха пазарната съдба на играта, масово навлязоха при конкурентните продукти и днес вече всички ги възприемат като нещо подразбиращо се. В това отношение продължението не е чак толкова иновативно като своя предшественик, но пък за сметка на това и вероятността да сподели нерадостната му съдба вече е значително по-малка.

Историята в

Ground Control 2 ни отвежда в далечната 2741 г.

Всичко започва на планетата Морнингстар Прайм, която е заселена от хора още през 24 век и много прилича на старата Земя като климат и природни ресурси. Скоро обаче колонистите изпадат в конфликт със Земята и между 12-те грададържави на Морнингстар Прайм и Земната империя избухва война. Конфликтът принуждава колонистите да се обединят и те основават т.нар. Съюз на Северната звезда. Всичко е сравнително мирно и кротко до 2701 г., когато земната армия се появява в орбитата на Морнингстар Прайм с ясното намерение да си възвърне изгубената колония. Жителите на планетата обаче оказват отчаян отпор и под ръководството на адмирал Паркър дори успяват да победят земния флот. Паркър обаче знае, че Земната империя няма да се откаже от апетитната планета и започва да търси по-трайно решение на проблема. В следващите 30 години войната между Земната империя и Съюза на Северната звезда продължава да бушува, като имперската армия постепенно взема връх в конфликта, а дори самата планета Морнингстар Прайм е заплашена от инвазия. В този критичен момент започва и вашето участие в конфликта като се биете на страната на Съюза на Северната звезда.

Оттук започва и самият екшън. Историята е поднесена с множество филмчета, които са правени предимно с графиката на самата игра, което определя и нейния относително малък за днешните стандарти размер. Общо в Ground Control 2 ви очакват 3 враждуващи фракции, но за съжаление ще можете да играете само с две от тях. Поради някакви известни само на тях причини ав-



Десантният кораб ми помага да разчистя враговете, докато се приземява. Лошото е, че той може да бъде и свален, а тогава губя всичко, което се е намирало на борда му и което е вече платено!

торите на играта не са предвидили никаква възможност да се биете на страната на Земната империя. Моето лично подозрение е, че това е оставено за вероятния expansion. Така достъпните фракции са Съюза на Северната звезда и Виронитe.

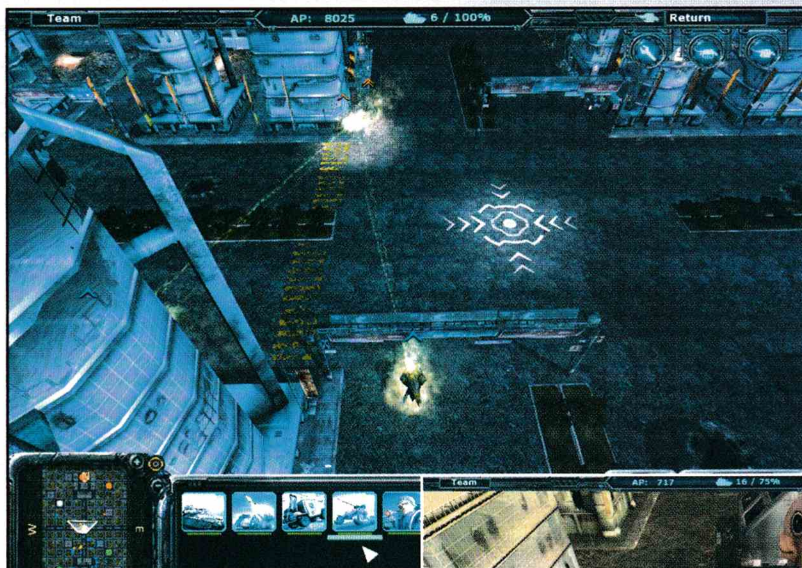
Първите, както знаем, са си хора. По време на тяхната кампания ще се биете първоначално срещу империята, а след това ще се сблъскате и с виронитe. Общо имате на разположение около 15 бойни единици. На пръв поглед не звучи кой знае колко разнообразно, но така, от една страна, балансът с другите раси става по-лесен, а в същото време и самият геймплей на Ground Control 2 акцентира върху съвсем други неща, за които ще стане дума по-късно. Втората раса са виронитe. Те са пълни ксенофоби и контактите с тях са почти невъзможни. Голяма част от техните оръжия са изградени на органична основа, а общо арсеналът им обхваща също петнайсетина бойни единици, които освен всичко друго могат да се обединяват в по-мощни оръжия. Това става, като изберете две единици и натиснете съответния бутон. Няколко секунди по-късно на ваше разположение имате единица, която е значително по-мощна от своите "бащи". С виронитe също ще имате възможност да играете в солoвата кампания, както, разбира се, и в мрежовите битки.

След като видяхме замесените в конфликта страни, да хвърлим поглед и към самия геймплей, който е най-важното нещо при игри от този тип. За разлика от повечето представители на жанра, в Ground Control 2 на практика

няма събиране на ресурси и изграждане на бази

Единствената валута в играта са специални точки, които получавате за постигането на определени цели във всяка мисия. С помощта на тези точки пък може да си поръчвате подкрепления, които естествено струват доста солено. Системата





Ожесточена битка в виронтие в центъра на града.



Моята армия току-що е изгонила противника от важна позиция.



Разходка из улиците на град Ню Дарвин. Околните сгради са пълни с вражески снайперисти.

става още по-интригуваща, защото Massive Entertainment освен всичко друго са заимствали и една идея от WarCraft III. Вашата армия си има съответни разходи за поддръжка. В прав текст това означава, че колкото повече войници имате, толкова по-малко точки получавате за всяко постижение. Така играта ви налага

естествен лимит на армията

и сравнително рядко ще можете да се радвате на ситуация, в която ще разполагате с много ресурси и ще можете да пазарувате на воля войски. Другата особеност е, че вашите единици трупат опит. За разлика от WarCraft III в случая това се отнася за абсолютно всички ваши войски, така че освен всичко друго е доста желателно да си пазите момчетата, защото привличането на новобранци на мястото на загиналите ще ви остави с армия, която има значително по-лоши показатели по време на битка. Самите подкрепления пък идват със специални десантни кораби. Проблемът в случая е, че те могат да кацат само на строго определени места на картата. Това, от своя страна, значи, че ако искате подкрепления, ще трябва да контролирате поне една от тези зони за кацане. Ако загубите всичките си такива зони, ще бъдете тотално отрязани от външния свят и вашите хора в орбита няма да могат да ви се притекат на помощ, ако ще да имате и милиони точки. Лошата новина е, че

зоните за кацане обикновено са доста малко на брой,

така че трябва много добре да прецените как да разпределите армията си, за да сте сигурни, че противникът няма да ви изверти гаден номер и да ви отцепи от десантните кораби. Както се вижда дотук, основната идея в Ground Control 2 не са масовите сражения, а по-скоро битката за контрол върху картата. Това, от своя страна, придава допълнителна дълбочина на геймплея и често ще ви се наложи действително да мислите надълго и нашироко върху вашата стратегия за съответната карта, за да не претърпите пълно фиаско.

Много важен момент в играта са и наличните сгради. Вашите пехотинци могат да се крият в тях и да ползват доста добра защита, докато са на закрито. Това е особено подходяща тактика, ако искате да защитавате дадена позиция или пък да устроите капан на атакуващия сляпо противник, който, докато се усети какво става, ще е загубил половината си армия. Въобще Ground Control 2 предлага действително сериозен стратегически елемент.

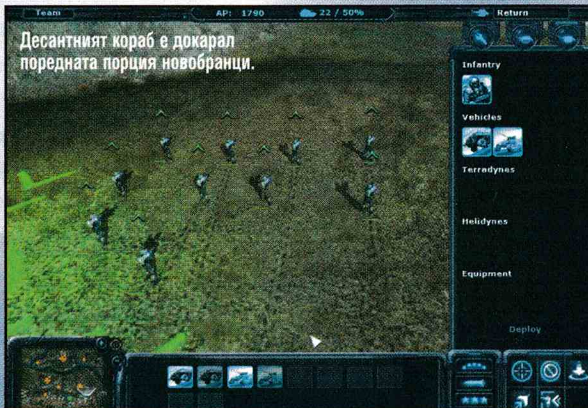
Цялостната реализация също е на очакваното високо ниво. Специално разработената за играта графична система е с изключителни качества и предлага най-приятната за момента гледка в жанра. Добри думи заслужава и камерата, която е напълно свободна и можете да си я въртите на воля и да се наслаждавате на зрелищни перспективи или пък да си я оставите в класически RTS-режим и на практика да играете 2D-игра с поглед от небето. Терените и единиците са доста детайлни (ако имате подходяща видеокарта), а водните повърхности са истинска радост за окото. В този ред на мисли е малко странно, че

в Ground Control 2 няма да имате възможност да ползвате водни единици

Не знам какви са били съображенията на програмистите да заложат изцяло на сухопътни армии и сравнително постни ВВС, но това определено е минус, който предотвратява максималните оценки за играта. За звука също могат да се кажат предимно добри думи. Озвучаването на единиците е професионално, а музиката е изключително приятна и създава необходимата атмосфера. Единствената ми критика в този аспект е, че репликите на единиците са доста малко на брой и след време започва да писва да чуваш все едно и също. В това отношение Blizzard примерно са доста по-напред с материала, но явно не всичко може да е перфектно.

Като цяло Ground Control 2 е изключително приятна стратегия, която има всички шансове да се наложи в този невероятно оспорван жанр. Авторите на играта очевидно са вложили много старание и са постигнали впечатляващи резултати. За съжаление обаче и тази игра си има своите дребни слабости, които не могат да бъдат отминати с лека ръка и които ще направят битката с лидерите от калибъра на Generals и WarCraft III доста трудна. Все пак ако сте любител на стратегиите в реално време, ви препоръчвам да дадете шанс на Ground Control 2. Играта ще ви предложи свежа концепция и доста разчупена интерпретация на жанра, която, ако ви допадне, ще ви осигури поне няколко седмици първокласно забавление.





Десантният кораб е докарал поредната порция новобранци.

Sqiek



За любителите на розовите зайци... И само за тях

■ Magnussoft ■ www.magnussoft.com ■ apkaga
■ Pentium, 16 MB RAM, 80 MB HDD ■ 1 CD

За да избегна поне този месец съмнителното удоволствие да пиша отново ревю за поредния "шедьовър" на The Adventure Company, си поисках "друго заглавие, каквото и да е". Е, дадоха ми Sqiek – игра, в която един неприлично розов заек оцветява сини плочки в любимия си розов цвят и замеря марсианци с моркови. Предполагам, че съм си получил заслуженото...

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Ако фирмата-разпространител Magnussoft ви е непозната, можете да посетите сайта им, от който ще научите, че техният каталог всъщност предлага внушителната цифра от 78 различни заглавия. Евтинки – повечето на цена 10 евро или съвсем малко повече. Конкретно Sqiek (как се чете това, между другото?) примерно струва 9.99 евро, а за скромната сума от още пет евро ви се предлага плюшен заек, който дори евентуално може да не е розов. Когато пуснете играта пък, ще разберете защо цената ѝ е толкова ниска,

защо фирмата Magnussoft е световно неизвестна,

както и че трябва да стоите далеч от останалите им 77 заглавия.

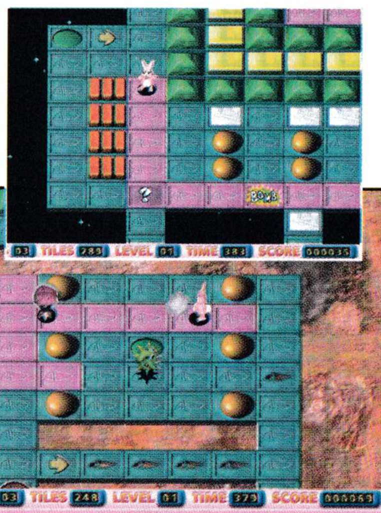
Геймплеят е съвсем лесен за описване – боядисвате плочките, по които стъпвате в розово, стреляте по противниците с моркови и накрая минавате нивото. Можете да събирате стандартните бонуси, като допълнително време, бързина и т.н. Има и специални плочки, които изчезват периодически, рестриктират движенията ви, могат да бъдат настъпени само веднъж, телепортират ви на друго място и т.н. Всичко това предполага, че Sqiek всъщност е логическа игра, но поне на първите нива никакви логически пъзели няма да откриете – просто се шматкате по нивото, докато боядисате достатъчно плочки и стигнете до изхода, който ви отвежда на следващото ниво. Получавате и парола, за да не започвате всеки път отначало. Противниците, които ви пречат да изпълните благородната си задача по орозовяване на околната среда, са най-странната сбирщина, която може да си представите – просто ще кажа, че един от тях е марсианец, втори – призрак, а друг – факел, замерящ ви с огнени топки, пък вие си правете съответните изводи. Така или иначе всички те умират от вашите морковени атаки и са по-скоро досада, отколкото реален проблем.

Както доволно посредствената графика, така и досадната музика, едва ли ще впечатлят когото и да е. Като прибавим към тях сериозните бъгове в геймплея (някои от тях доста странни, например при грешка да загубите два живота вместо един), който по начало не е особено интересен,

остава сериозен проблем да намерим някаква положителна страна в тази игра.

Може би това би бил редакторът за нива, с който можете да опитате да се справите там, където левелдизайнерът се е провалил, но той е непреведен от немски език, което частично ще ви затрудни, ако знаете само английски. Като се замисля, Sqiek (и все пак – как се произнася това? Скек? Скуйек?) все пак има едно ясно изразено предимство пред другите заглавия на пазара. Това са ниските системни изисквания. През 2004 година е същински феномен да излезе комерсиална игра, която изисква скромните 16 мегабайта памет и 80 мегабайта дисково пространство. Съвсем друга тема е въпросът, че това заглавие е много по-лошо от повечето безплатни freeware-конкуренти и поне аз с радост ще го изтрия от диска си още сега.

Боядисвам сини плочки в розово, това е смисълът на живота ми.



TOCA RACE DRIVER 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR

Бързи коли, инфарктни състезания и умерена доза реализъм

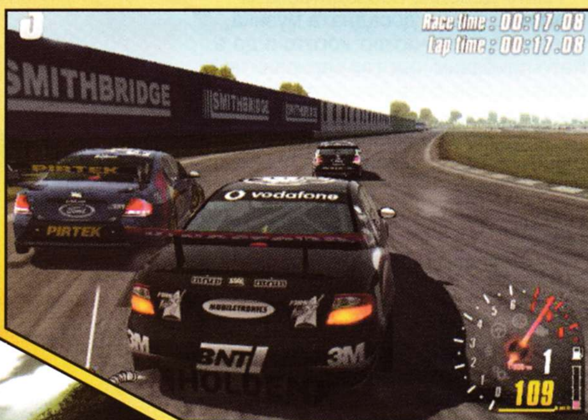
■ Codemasters
■ www.codemasters.co.uk
■ P 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ Racing ■ 1 DVD

Състезанията с автомобили като че ли останаха сред малкото, където все още има известна свобода, разнообразие и приемливи алтернативи, които да не носят марката на някои от гигантите в геймърската индустрия. Все още на пазара се намират достатъчно качествени, атрактивни и доказали се през годините ралита, които определено имат какво да предложат и без всякакво съмнение често успяват да го справят добре. Може би най-ярък пример в това отношение е TOCA, една от утвърдените поредици на Codemasters...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

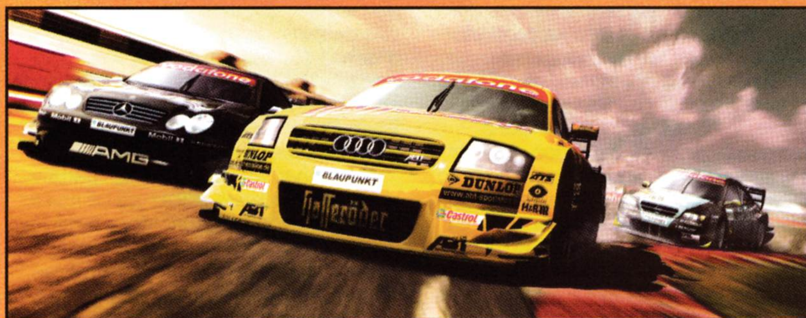


Когато стане дума за рейсинг, едно от първите имена, които изплуват в съзнанието ми, е Codemasters. Тази компания успя да създаде поредица от игри, изключително силно повлияли развитието на виртуалните ралита. Едва ли почитател на този жанр, който да не очаква с нетърпение поредните издания на хитове като Colin McRae Rally или TOCA. През годините тези заглавия доказаха успеха на своята концепция и я превърнаха в стандарт за това как трябва да изглеждат съвременните компютърни ралита. Очевидно Codemasters са достигнали до вярната рецепта, тъй като балансът между опитите за постигане на реализъм и удоволствието от рейсинг елементите са достигнали ниво, трудно достижимо за конкурентите. И ако Colin McRae Rally години наред е на върха на успеха в по-екстремните форми на компютърните автомобилни състезания, то случаят с TOCA е малко по-различен. Независимо от чудесните качества на играта, тя е поставена в несравнимо по-конкурентна среда и това важи както за PC, така и за конзолите. При пазара на PC-игри нещата са доста по-различни, тъй като тук трудно могат да се намерят такива мега-хитове от типа на Gran Turismo. За сметка на това конкуренцията е тотална и нишата, в която стои TOCA, има много допирни точки дори със заглавия, доближаващи се до концепцията на Need for Speed. Неслучайно споменавам тази игра, тъй като дори в новата TOCA, която по-принцип е ориентирана към феновете на по-големия реализъм, се наблюдава присъствието на някои елементи, може би не съвсем типични за жанра, но осигуряващи допълнителни продажби. Ако трябва да определим съвсем общо новото издание на легендарната игра на Codemasters, тя може да се нарече нещо като мултифункционален продукт, в който почти всеки запален по виртуалните автомобилни надпревари би могъл да намери по нещо, което да предизвика интерес и да му хареса. Очевидно идеята на производителя е била да създаде игра, в която да включи всички възможни вариации на тема автомобилни състезания. Като изключим футуристичните и екшън ориентираните ралита, тук може да се намери практически всичко, което не е натоварено с тежки лицензни такси.





Игровите варианти са голямата сила на TOCA Race Driver 2. Количеството на възможните състезания надхвърля обичайните разбирания. Тук са предвидени стартове в повече от 20 серии. Пистите са разположени в цял свят и силно се различават една от друга. Сред тях присъстват трасета, познати от стартовете на Формула 1, американските и австралийските автомобилни състезания, но има и други, за които не съм чувал и нямам представа дали наис-



тина съществуват. Техните форма и настилка са различни. Характерно за TOCA Race Driver 2 е, че в момента, в който свикнете с даден модел, конкретно състезание и започнете да печелите победи, идва ред на ново предизвикателство, в което със сигурност отново има какво да се учи. По този начин

времето за игра на TOCA RD2 се увеличава значително

Броят на автомобилите надхвърля 30, а заедно с техните модификации тази цифра достига твърде солидни измерения. Разнообразието е меко казано впечатляващо. Спектърът от коли е толкова широк, че включва модифицирани туристически модели, прототипи, ретро возила, култови рали-автомобили, камиони, вариации на тема F1 и други, за чието съществуване никога не съм знаел. Всеки един е със своите особености, с които така или иначе трябва да се свиква и това е един от солидните козове на играта. Ако играта срещу компютъра ви омръзва бързо или не ви харесва по една или друга причина, можете да се пробвате срещу реални противници. Тук има достатъчно атрактивни мултиплейър възможности, така че ако разполагате с подходяща връзка към Интернет, нищо не пречи да пробвате надпревара, която за немалка част от феновете на компютърните ралита е несравнимо по-забавно и увлекателно занимание.

Този подход от страна на производителя може би е една от причините, поради които появата на TOCA RD2 бе посрещната със смесени чувства и противоречиви коментари. От една страна застанаха привържениците на симулациите и така наречения реализъм. Те се впуснаха да критикуват играта във връзка с физическите модели на автомобилите и да се вглеждат в подробности, които "невъоръженото" и привикнало с по-лековатата страна на виртуалните ралита едва ли би открило. Причините за подобни критики са повече от оправдани. За немалка част от вариантите, които TOCA предлага, има съвсем отделни игри, всяка от които се стреми възможно най-пълноценно да пресъздаде атмосферата на съответните състезания. Затова в някои свои елементи играта на Codemasters откровено може да бъде наречена менте и то не защото тя няма нужните качества или изпълнението е посредствено, а просто е практичес-









ки невъзможно да се търси кой знае какъв реализъм, когато се пресъздават десетки състезания и колосален брой автомобили. Всеки един от тях е със своите уникални характеристики. Ако вземем като пример слабо популярните у нас състезания от V8 Supercars и сравним с появилата се преди време игра по темата на EA Sports, няма как да не забележим драстични разлики в управлението. Подобни примери могат да се дадат още, но те биха направили впечатление само на тези, които са твърде заклети фенове на реализма във виртуалните автомобилни състезания. Всъщност тази тема е доста деликатна, тъй като не са малко гласовете, които се опитват да отрезвяват аудиторията със съвсем логичните напомняния, че понятието реализъм, когато става дума за компютърни игри, е някак абсурдно. Едва ли някои може да приеме, че управлението на виртуалните автомобили и тяхното поведение на пътя би могло да има нещо общо с това в истинския живот. Така или иначе търсенето на химерата, наречена реализъм продължава, но в случая с TOCA Race Driver 2 нещата са малко по-сложни, тъй като количеството и разнообразието на автомобили е толкова голямо, че едва ли някой би могъл да има сериозни основания да смята, че може да се изживява като свръхспециалист, запознат детайлно с всевъзможните вариации по темата.



За да бъдат усетени най-пълно колите, е добре да имате на разположение сносен волан. Управлението с клавиатура е прилично, но се губи голяма част от тръпката в състезанието. Усвояването на контрола върху автомобила е въпрос на опит и индивидуални способности, но със сигурност не би следвало да отнеме повече от десетина минути дори за тези, които не са опитвали игра от този тип. Все пак разликите в управлението между различните класове и модели автомобили е значителна, така че свикването винаги отнема известно време. Ако имате намерение да мачкате наред, са нужни повече усилия, тъй като освен различията в колите и трасетата, изкуственият интелект на виртуалните противници не е за подценяване. Ако прекарате достатъчно време с играта, ще забележите някои недомислици в това отношение и ако ги използвате, победата става по-лесно достижима цел.

Друг много приятен момент в TOCA Race Driver 2 е начинът, по който са изпипани катастрофите. За добро или лошо играта на Codemasters е от тези, в които

катастрофите са често срещани

Разбира се, това зависи от типа на състезанието, като при пистовите, където скоростите са по-високи и се получават струпвания на повече коли по завоите се случват сблъсъци, които няма как да останат незабелязани. Всяка катастрофа носи със себе си сериозни последствия за техническото състояние на колата. Достатъчен е един по-сериозен сблъсък, за да ви изхвърли от състезанието. Тук е мястото да се каже, че количеството катастрофи зависи изцяло от възможностите и поведението на пилота по трасето. Неразумните маневри, стремежът към изпреварване на всяка цена и безразсъдният стил на каране няма начин да доведат до краен успех, тъй като победата изисква автомобилът все пак да може да достигне на собствен ход до финала. Като визия катастрофите са пресъздадени перфектно. Външният вид на катастрофиралата кола впечатлява със своя реализъм и по този показател TOCA Race Driver 2 бележи известно развитие в сравнение с CMR04.

В интерес на истината за графичното оформление могат да се кажат най-вече хубави неща. Моделите на автомобилите са достатъчно детайлни, трасетата имат автентичен изглед и всичко това е гарнирано със солидна доза спецефекти. При всяко положение графиката не е съвсем лека и ако разполагате с послаба машина, може да имате доста проблеми. Графичните настройки се правят от специален модул извън играта, който след кратък тест предлага конкретна конфигурация от резолюция и ниво на детайлите. Тези предложения обаче често не се оказват удачни, тъй като при струпвания на повече автомобили могат да се появят някои насичания, а промените в графиката се извършват само в този Setup-модул.

По отношение на звуковото оформление може да се каже, че TOCA Race Driver 2 е на много добро равнище. Звукът на двигателите на различните състезателни автомобили е изключително истински, като много приятно впечатление правят промените, които настъпват при промени в оборотите и особено при настъпването на някакви повреди.

Независимо от някои критики, новото издание на TOCA е една пълноценна, невероятно богата като възможности игра, която има какво да предложи както на въодушевените по максималния реализъм, така и на тези които си падат по сравнително неангажиращите рейсинг изживявания. Солидното количество автомобили в различни класове и невероятният брой писти са "забъркани" в уникален коктейл от разнообразни игрови варианти, които гарантират дълги часове приятни изживявания. Затова смело може да се каже, че Codemasters са успели да създадат едно от най-добрите виртуални ралита за тази година.



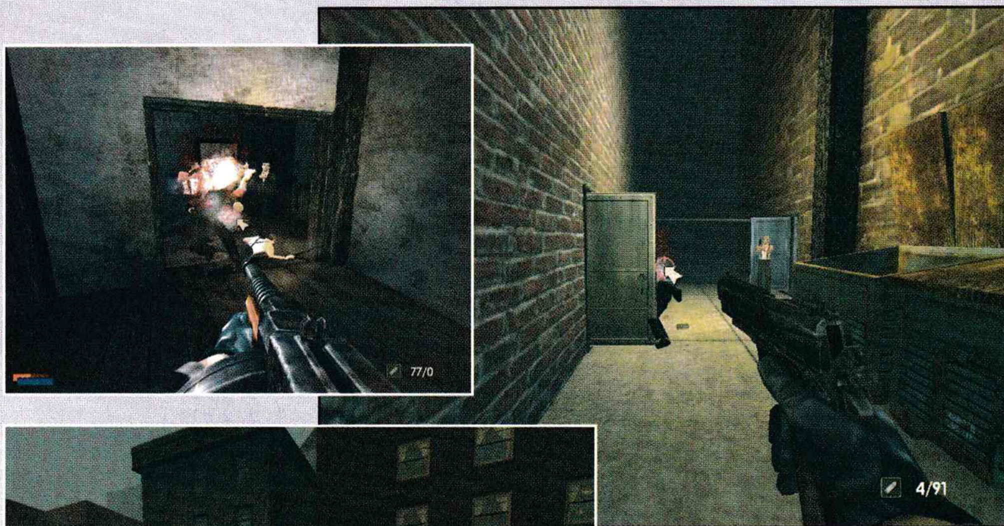




Mob Enforcer

Предложение, което можеш да откажеш

■ ValuSoft / Touchdown Entertainment ■ www.valusoft.com ■ P 500 MHz, 256 MB RAM, 32 MB DX9 Video ■ Action ■ 1 CD



Началото на миналия век поне в САЩ може да се обобщи с една дума: "мафия". Този период е популяризиран от книги и филми като "Кръстникът", а има дори и игри, като "Mafia: The City Of Lost Heaven", които по перфектен начин допълват цялостната картина и пренасят тази брутална атмосфера на мониторите ни. За съжаление, има и други, като разглежданата в тази статия, които не могат да стъпят и на малкия пръст на споменатите по-горе шедьоври.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com



Историята е повече или по-малко клиширана. Вие сте млад и начинаещ ганстер, който трябва да си пробие път нагоре във "висшето общество", изпълнявайки поръчки за самия Ал Капоне. Естествено, почти всичко се свежда до това да избиете максимален брой "лоши" ганстери и от време на време да премахвате информатори, трошите магазини и др.

Дотук – нищо ниво. Като геймплей играта си е чист шутър от първо лице, в който ще трябва да прекарате по-голямата част от времето си с натиснат ляв бутон на мишката. Не че няма нещо като история, но тя е по-скоро "между другото" и не е особено интересна. Като се има предвид и фактът, че повечето нива са доста линейни, всичко се изражда до безобразен екшън. Което е и една от големите ми критики. В желанието си да ви държат в напрежение, разработчиците са се постарали да изпратят срещу вас наистина голям брой противници. Не че играта се доближава до Serious Sam, но все пак доста често ще ви се налага да се разправяте срещу 5-6 мутри наведнъж. А това си е сериозен проблем поради другата голяма недомислица: оръжията. Те са напълно стандартни за епохата и за жанра – тръба, пистолет, пушка-помпа, картечен пистолет Thompson и др. Обаче недоумявам защо **тези иначе толкова впечатляващи играчки са абсолютно неефективни**



В повечето от враговете си ще трябва да стреляте по 7-8 пъти, за да ги свалите. И не, не си мислете, че това се компенсира със смъртоносни хедшотове, както в повечето други игри. Няма такова нещо – аз лично съм стрелял три пъти в главата на цивилен (!), преди да успея да го убия. Дори и фактът, че Thompson-ът ви е снабден със 100 патрона в пълнителя (вместо 50, както би трябвало да бъде), или че от упор пушката наистина върши работа, пак ще ви се налага да преигравате повечето престрелки по няколко пъти. Враговете ви изникват иззад ъгли, от празни стаи, директно зад гърба ви, а ми се случваше да ги видя и как изплуват от асфалта на два метра пред мен като същински нинджи. За сметка на тези им очевидно странни умения, интелектът им е под всякаква критика и на моменти просто стоят на място, докато вие ги стреляте.

Друга недомислица са полицаите. Въпросните сини човечета са разхождат по улиците и ако ви видят с оръжие в ръка – ви нападат и стрелят. На месо. Без предупреждение. За сметка на това, ако вие сте невъоръжени, а иззад ъгъла изскочат трима здравеняци с пушки – полицаите не реагират. Просто ви подминават със спокойна крачка, докато вие обирате куршумите.

Въобще – геймплеят е голямо разочарование, поне за мен. Интересното е, че като оформление нещата не са толкова черни. Графиката може да се нарече "посредствена" и без да е нещо интересно, поне не дразни. Въпреки философските разсъждения на някои "колеги", в Mob Enforcer не се използва Serious Engine, а версията на LithTech 3 енджина, наречена Jupiter. Иначе казано – същата, която видяхме в "No One Lives Forever 2" и "Tron 2". Като имам предвид останалите качества на играта, а и комбинацията производител/разпространител, аз лично съм предоволен и смятам, че нещата можеха да са много по-лоши.

Звуците и музиката не са нищо особено, но не са и лоши. Както и графиката – можете да ги преглътнете. А ако в момента в главата ви се върти мисълта "абе, играта е гадна, но в мрежа може и да е забавна" – ще ви разочаровам отново. Мултиплейър няма. Може би е по-добре така. Стоите далеч от тази игра.

THE SUFFERING

Страдание ли? Още нищо не сте видели...

■ 1C/Snowball Interactive ■ www.thesuffering.midway.com ■ P 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB Video, 2 GB HDD ■ TPS ■ 2 CD

Преди известно време бях голям фен на survival horror заглавия като Resident Evil. За съжаление бях изгубил интерес към тях и от доста време не съм се докосвал до такива. Наскоро доста ми се доигра нещо плашещо и за мое щастие се появи The Suffering, за която бях скептично настроен, но се оказа доста приятна игрица. И макар че тя не е представител на този жанр, то поне притежава същата страховита атмосфера.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com


Като чудовище Торк е много опасен.

Играта започва с интро, в което се вижда как главният герой е воден от двама пазачи към новия си "дом" – килия в Abbot State Penitentiary, островен затвор с доста интересно и мрачно минало, с което ще се запознаете, докато играете. Торк, нашият човек, е осъден за престъпление (убийството на жена си и двамата си сина), което може да е извършил, а може и да не е, но за това ще стане дума малко покъсно. След като е затворен в килията си, става нещо странно. Наоколо започват да се разхождат странни създания, които не може да видите добре, но затова пък съвсем ясно чувате ужасяващите писъци на жертвите им, както затворници, така и пазачи. За щастие това дава възможност на Торк да избяга от килията си, а защо не и от затвора. Не е лесно обаче да се измъкнеш от остров пълен с всевъзможни мутанти, които те искат на шиш.


Подобни образи ще ви изкачат от време на време, за да ви стряскат.


От спомените на Торк ще разберете някои неща за него и семейството му.

Първото нещо, което се забелязва в The Suffering, е атмосферата, която, както вече споменах, се доближава до произволен survival horror хит, макар играта да е далеч от този жанр, поне като геймплей. Странното е, че в самото начало тя е подтискаща, напрегната и въобще страшничка. Малко по малко обаче нещата се променят и към средата вече си е чист екшън. Не знам дали авторите са се изчерпали откъм идеи за поддържане на началната атмосфера, или просто се свиква и вече не прави впечатление, но фактите са такива. Иначе има доста интересни моменти, като един, в който, докато гледате в монитор как някакво чудовище се приближава в гръб към нищо не подозиращ човек, изведнъж разбирате, че този човек сте вие, но когато се обръщате, отзад няма никого. Вярно, клише, но доста ефективно.

Гадовете са оригинални

и спомагат за гореспоменатата атмосфера. Така например Slayer-ите, същества с ножове вместо крака и ръце, са едни от първите гадини, с които ще се сблъскате, но са и едни от най-стряскащите. Доста често ще чувате потропване от металните им краченца, което ще ви кара да се озъртате непрекъснато, но в много случаи ще ги забелязвате късно, тъй като гадините обичат да се движат в сенките и по таваните. Други интересни гадинки са Mainliners. Те изскачат от локви (кръв, вода и т.н.) и ви замерват със спринцовки, а ако сте достатъчно близо, скачат върху вас и се опитват направо да ви забият спринцовката, което всъщност е доста забавна гледка. Има още няколко гадини в играта, някои се спускат от тавана, други изкачат от земята, изобщо може да ги очаквате отвсякъде. За съжаление като разновидност бройката не е голяма. За всичките 21 ни-

ва играта предлага едва около 5-6 вида чудовища. Това, разбира се, ако не броим босовете, за които, както може да се очаква, трябва да откриете начина, по който да ги убиете. За жалост, веднъж като го намерите, нещата стават прекалено елементарни.

Арсеналът на Торк също не е много богат, но пък това си е съвсем умишлено. Общо взето разполагате с няколко стандартни оръжия като револвер (можете да стреляте с два едновременно), пушка-помпа, tommy gun и огнехвъргачка. Интересното е, че почти няма значение какво оръжие използвате. Например револверите са ефективни, но имат малко патрони и се налага често да презареждате, а това може да ви коства много. Пушката убива бързо, но презарежда бавно между изстрелите, а и отново има малко патрони. Tommy Gun – ефективно оръжие, малко неточно и стреля бързо, което пак води до често презареждане. Други оръжия, с които разполагате, са нож, брадва, гранати и коктейл "Молотов". В инвентара си имате и фенерче, което би било доста полезно, ако не светеше на един метър пред вас. Слава Богу, има и флеъри, които вършат доста по-добра работа, но пък свършват бързо. Из нивата е хубаво да се оглеждате, както за амуниции, така и за батерии за фенерчето, флеъри и болкоуспокояващи.

Освен оръжията Торк разполага и с едно друго средство срещу чудовищата. Това е самият той... или не съвсем. Нашият герой има способността да се превръща на чудовище, което прави на пух и прах всичко, до което се докопа. Има само две уловки. За да се превърне в чудовище, insanity meter барът трябва да е напълнен, а това става, докато трепете гадини. Докато сте в режим "гаден дзвер", не можете да използвате болкоуспокояващите, но кръвта ви бавно се възстановява сама. През това време insanity meter-ът пада и е силно препоръчително да го наблюдавате, защото

Торк трябва да се превърне обратно в човек преди барът да се е изпразнил докрай,

в противен случай с него е свършено. Тази способност на героя е по-скоро любопитна, отколкото необходима. Трябва да призная обаче, че на места, където гадините излизат непрекъснато и се изнервите от това, е доста облекчаващо да се превърнете в чудовище и да ги разхвърляте за нула време.

Освен гадовете из нивата ще срещате и приятелски настроени личности, които в повечето случаи ще искат помощта ви. В подобни случаи ще чувате два гласа, идващи от съзнанието на Торк. Единият глас (вероятно на жена му) ще го убеждава да помага на хората, а другият ще го насърчава да ги убива. В зависимост кой от двата гласа ще послушате за вас се води статистика, от която зависи какъв ще е финалът на играта. С други думи, това дали Торк е виновен за убийството на семейството си зависи изцяло от вашите действия.

В графично отношение играта не е нещо впечатляващо. Моделите и околната среда не са много детайлни, но за мрачна игра като тази, това не е от особено значение. Пък и графиката е последното нещо, което ще гледате, щом веднъж се потопите в света на The Suffering.



Ако не искате да ви бодне с инжекцията, помпайте бутона за стрелба.



От друга страна, аудиото е на доста добро ниво. Странните звуци и призрачни говори, заедно с образи появяващи се на екрана за части от секундата могат да ви изкарат акъла неведнъж. Дори озвучаването на персонажи е перфектно, особено на един газообразен пич... пълни ми душата, като го чуя. За сметка на това главният герой е безмълвен през абсолютно цялата игра, което за разлика от Painkiller тук работи като плюс, тъй като не издава характера на героя, който в случая може да е всякакъв.

Относно управлението няма кой знае какво да се каже. То е стандартно за TPS заглавие. Камерата е динамична и следва героя в гръб. За разлика от survival horror-ите, където камерата е статична и обикновено нарочно не дава най-добрия възможен ъгъл с цел някоя гадина да ви хване неподготвен, тук имате доста по-голяма видимост и този ефект се губи. Затова, ако търсите по-силно усещане, мога да препоръчам да превключите в перспектива от първо лице. Гарантирам коренно пострахотивито изживяване.

The Suffering е добро заглавие във вида, в който е, но нямаше да е зле, ако авторите бяха вкарали малко пъзели и повече гадове, което щеше да удължи преживяването и да го направи значително по-приятно. Но дори и така мисля, че играта ще се хареса, както на екшън любителите, така и на тези, които си падат по survival horror заглавията.

Единствените пъзели в играта са как да изгасите някой огън, който ви пречи.

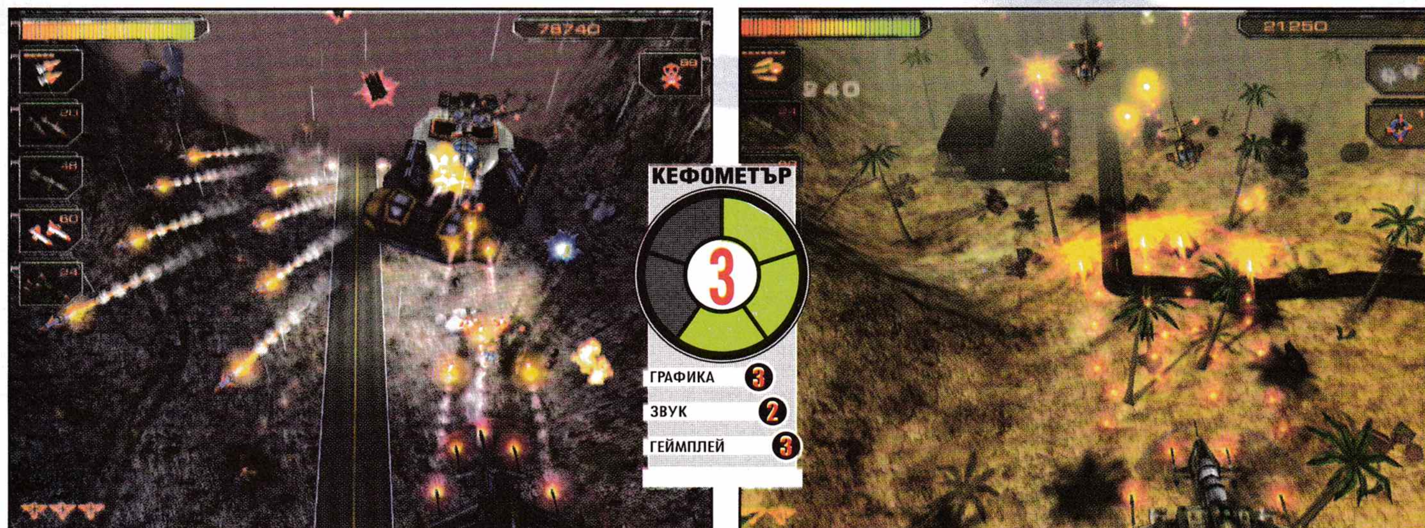


Това момиченце не е толкова невинно, колкото изглежда.



Помните ли невинното момиченце?





Босовете са доста неприятни парчета.

Играта предлага бурни престрелки с многобройни противници.

AirStrike II

Приятна и неангажираща пуцалка

■ Divo Games ■ www.divogames.com ■ P 500, 64 RAM, 3D Video ■ Arcade ■ 1 CD

Горещите летни месеци обикновено са големият шанс на някоя малка фирмичка да блесне пред геймърите със своя продукт. Тогава големите акули в бранша обикновено не пускат нищо смислено и броят от заглавия е значително по-малък, така че дори някоя неизвестна игра има шанса да бъде видяна. Големият въпрос в този случай винаги е дали човек успява да се възползва от своя шанс.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Световнонеизвестната компания Divo Games е едно от тези редки изключения, които успяват да предложат приличен продукт. Тяхната оферта се нарича AirStike II и е чистокръвен аркаден екшън в най-добрите традиции на класиките Rayden и Xenon. Естествено, както подобава на игра от 2004 г., всичко е издържано в 3D и гарнирано с пищни светлинни ефекти.

Историята на AirStrike II, доколкото въобще я има, е повече от семпла. Вие сте пилот на боен хеликоптер и като такъв се борите с армиите на могъщи корпорации, които по някаква причина искат да тласнат планетата към световна война. Всичко това е поднесено под формата на кратки разговорки с вашите началници между отделните мисии и честно казано, е по-скоро пренебрежимо. Така или иначе едва ли някой ще изиграе точно тази игра конкретно заради гениалния сюжет, така че поне според мен постната история не е особен проблем. Много по-силната страна на играта идва по време на самите мисии. Както вече стана дума, управлявате мощен хеликоптер, а в течение на кампанията ще успеете да смените няколко пъти модела. Различните машини не се различават кой знае колко по показатели и основното предимство на по-високите модели е, че са по-маневрени и държат повече на вражески огън. Такъв пък ви чака под път и над път. Противниците явно са от много богати корпорации, защото на всяко ниво ще се сблъскате със



НА ДИСКА

■ На диск 1 и на DVD-то към броя ще намерите shareware версията на AirStrike II, която предлага около една трета от цялата игра.

стотици танкове, самолети, хеликоптери и друга бойна техника,

която трябва да превърне вашата кауза в "Мисията невъзможна". Нивата в играта са общо 18 на брой, като на всеки 5 успешно преминати задачи ви чака и по един бос. От Divo Games определено са се постарали тяхната игра да не доскучава бързо. Самите нива са доста разнообразни като пейзажи и противници. Общо ще имате възможност да стреляте по над 100 (!) вида вражески единици, което си е доста сериозно постижение за нискобюджетно заглавие като AirStrike II.



Моят нов хеликоптер сее смърт и разрушение.

Впечатляващо е също така, че авторите са се постарали да вкарат най-различни атмосферни ефекти, нощни мисии и десетки най-различни power-ups. Като стана дума за бонусите, трябва да вметна, че усърдното им събиране е една от най-приоритетните ви задачи в играта. С помощта на съответните ъпгрейди ще се сдобиете с много по-мощни оръжия, ракети и други приятни нещица, без които оцеляването ви е проблематично.

Всичко това е реализирано по един доста приятен начин. Графиката на AirStike II е повече от прилична и радва окото с

големи и красиви експлозии

В същото време системните изисквания са повече от приемливи и освен ако не сте собственик на някаква антика, няма да имате проблем да подкарате продукта на Divo Games с максимален детайл.

За съжаление звукът е на доста по-ниско ниво, като мен особено ме издразниха монотонните мелодии, които писват страшно след второто или третото ниво. За радост музиката може да се изключва, така че това все пак е решим проблем.

Като цяло AirStrike II едва ли е игра, която ще остане в историята с някакви особени достойнства. Въпреки това определено си заслужава да й отделите няколко часа, които ще прекарате в безгрижна стрелба по многобройни и разнообразни противници. А в разгара на лятната скука на геймърския фронт това въобще не е малко.

Ballance

Открийте забавната страна на борбата с гравитацията

■ Cyparade/Atari ■ www.ballance.org ■ P 350 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ puzzle game ■ 1 CD

Гравитацията като повечето неща в нашия свят има своите добри и лоши страни. За лошите обикновено се сещаме след получаването на поредната асфалтова екзема, а за добрите май не се и замисляме. Когато се намеси геймърската индустрия, се появява третата страна – забавната. В новото заглавие от каталога на Atari гравитацията и справянето с нея са основни герои и източници на солидна доза забавление.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

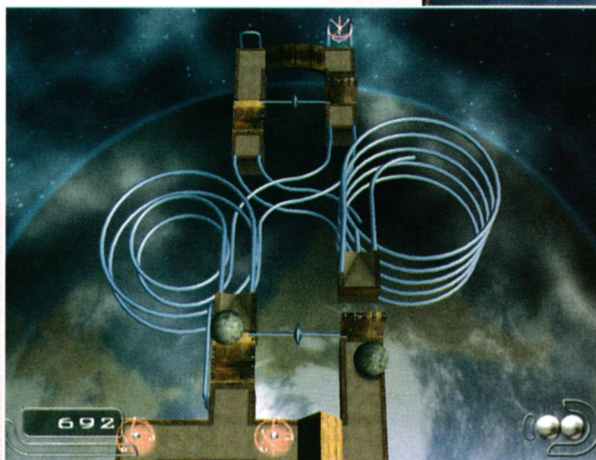
С дълбоко прискърбие трябва да се отбележи фактът, че тоталната комерсиализация в геймърската индустрия доведе до практическото унищожение на някои игрови жанрове. Едва ли има някой, който да не е забелязал какво се случи с куестовете. За съжаление същата участ застигна логическите игри. Все по-рядко на пазара се появяват подобни заглавия, а когато все пак те излязат, обикновено попадат в най-долната ценова категория и са далеч от успеха и популярността на по-комерсиалните жанрове като екшъните и стратегиите. Все по-рядко разработчиците рискуват загуба на усилия и ресурси в създаването на подобни игри и като че ли единствената надежда за тяхното възкресение засега е мобилният гейминг.

За щастие макар и рядко качествени puzzle games биват издавани и случаят с Ballance е точно такъв. Тя е класически представител на логическите игри. В рамките на нарастващи по своята трудност нива ще трябва да преодолеете "висящи" във въздуха атрактивни лабиринти с множество механични препятствия и задачи, които би следвало да бъдат решени по точния начин, за да се продължи напред. Целта на играта е повече от простичка. Имате на разположение топка, която трябва да прекарате от единия до другия край на лабиринта и то без да допуснете тя да падне. Топките са общо три и се отличават по своята тежест. Най-леката е хартиена, следващата е дървена, а най-тежката е каменна. Трябва да се признае, че създателите на играта са успели изключително реалистично да пресъздадат въздействието на силата на гравитацията върху топките. Начинът, по който всяко едно от кълбата се движи, има своите специфични особености, които трябва да се вземат предвид с оглед на успешното завършване на всяко едно от нивата. Това, че ще започнете с топка от даден материал, съвсем не означава, че в играта, тя ще остане такава. При преминаване през така наречените трансформери тя може да се променя.



Управлението е съвсем елементарно, но малко помощ никога не е излишна.


Трансформирането е успешно и може да се продължи напред.



Подобни задачки-закачки са може би най-приятната част от играта.



Подобни сюрреалистични гледки изграждат света на Ballance.



Трансформерите играят двойствена роля,

тъй като в някои от случаите те са решението, но много по-често те са проблемът. Логично е, че със хартиена топка много трудно ще успеете да избутате някаква преграда, с каменна едва ли може да преминете през някой дървен люлеещ се мост, а дървената едва ли може да полети. Нивата са общо 12 на брой, като първите от тях са сравнително елементарни, но с всяко следващо се превръщат в истинско изпитание както за ума, така и за нервите. Тъй като за всеки един от лабиринтите има ограничение във времето за преминаване, изкушението да се бърза е голямо, но почти със сигурност води до падане и връщане назад. Самите трасета, по които се движи топката, са доста различни и при някои от тях дори едно грешно движение е достатъчно, за да провали играта. Така че освен добрата логика е нужно планиране на действията, железни нерви и сигурна ръка.

Продуктът на Atari със сигурност не би впечатлил никого с кой знае колко атрактивна графика и в тази своя част най-ясно личи стремежът към спестяване на излишните разходи. Това, разбира се, съвсем не означава, че Balance е някаква суперграфозия, но е твърде далеч от възможностите, които съвременните технологии предлагат. Сравнително пестеливото отношение към визията има своите добри страни и те се изразяват в ниските изисквания към системата.

Besieger

Приключенията на Конин и Бармалей

■ Primal Software/Dreamcatcher ■ www.besiegergame.com ■ P 1000, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ RTS ■ 2 CDs

Знаете ли как се е появило името на полуостров Крим? От най-древните му жители – кимерийците! Виждам как започвате да се досещате вече – Конан Варваринът и Робърт Хауърд, написал точно 21 книги за митичния герой и още по-митичния му меч, подарен от древния бог Кром.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Ето този Конан е и първообразът на единия от главните герои в стратегията Besieger, създадена от руската компания Primal Software. Руснаците са проявили пълна липса на въображение и просто са го изплагиатствали без изобщо да се притесняват. Е, все пак вместо Конан героят ни се казва Конин, а богът не е Кром (Crom), а Кром (Krom) – сериозна разлика! Пак така е било взето "назаем" и името на другия главен герой – Бармалей! А ако не се досещате веднага откъде е – това е от името на човекоядецът от Африка в една от приказките на Корней Чуковски... То не че Корней Чуковски не е плагиатствал без умора, но поне е писал забавно. Но все пак, за да бъда съвсем точен, трябва да отбележа, че и при Бармалей ще забележим много значителната разлика от една цяла буква, поне когато написаното е на английски.

Та значи в Besieger човекоядецът Бармалей е предводител на викингите, а Конин – на кимерийците. Двата народа живеели в мирно съседство, докато внезапно Мара – сестрата на Конин, не узурпирала трона на брат си и не започнала тотална война срещу горките викинги. Ето в този момент започва и нашата кампания, която между другото е доста интересна. Хубавото е, че тя не се състои от отделни мисии, а е едно цяло – от около двадесетина епизода, плавно преливащи един в друг посредством реализирани с еднжина на играта междинни филмчета. Отначало викингът-негър-човекоядец Бармалей трябва да се спаси и да отрази ранните атаки на Мара и нейните воини, а по-късно на сцената се появява и Конин, който с помощта на Бармалей трябва да продължи напред и да си възвърне трона.

Прочетох 2-3 статии за играта, в които се обясняваше, че Besieger е типичната стратегия в реално време... което само доказва, че тези автори най-вероятно са преписвали един от друг! Защото е точно обратното –

Besieger НЕ Е типичното RTS и ако се опитате да го играете по "нормалния" начин, ще загубите бързо

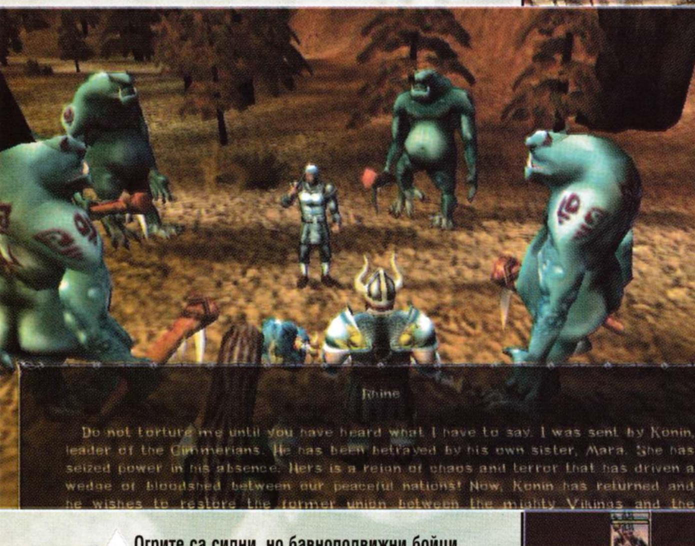
Най-важната разлика не е в наличието на укрепления, които са много сериозно препятствие пред противника, а в крайно ограничените ресурси и в съвсем ниския лимит на населението – като при това този лимит включва както работниците, така и всеки войник! Добавете към това и факта, че всички единици трупат experience points и качват нива, и вероятно ще разберете защо усещането по време на игра е като че ли играете Myth, а не WarCraft. Правенето на най-голямата възможна тумба войници и запращането й към врага най-вероятно ще завърши с пълното им изтребване, а след втората ви армия ще сте останали и без ресурси и ще трябва да започнете отново. Решението на проблема е да си припомните значението

ФАКТИ

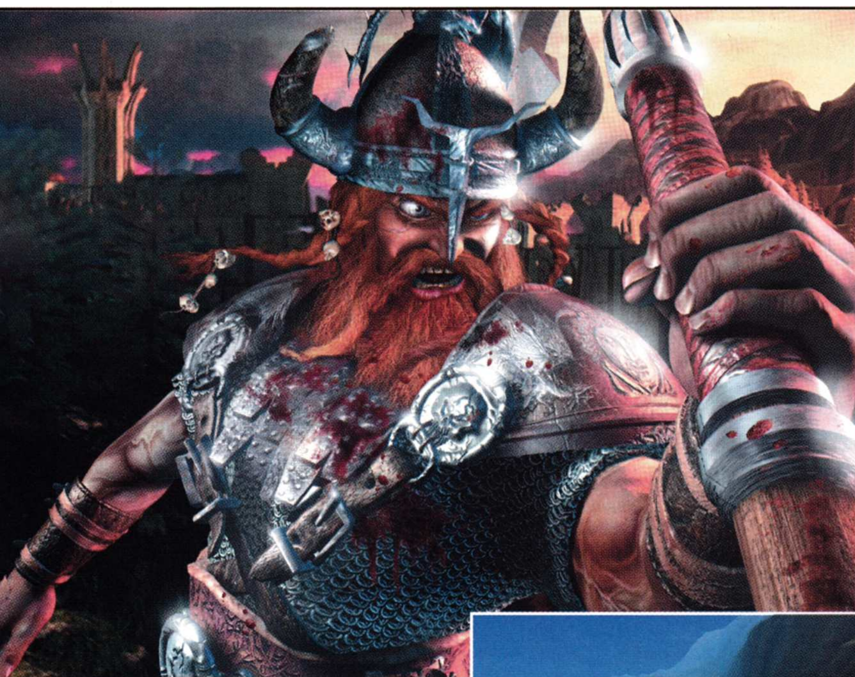
- Кимерийците са народност, позната най-вече покрай филмите и книгите за Конан. Това, което повечето хора не знаят е, че те са много древен народ - дори Омир споменава за тях, а историците датират съществуването им още от 20 века преди новата ера. Първоначално те населявали сегашния полуостров Крим и част от степите на територията на днешна Украйна. Към 12 век преди новата ера в тези земи започват да нахлуват скитите и кимерийците напускат родината си. Част от тях се насочват на запад, а останалите тръгват на изток и се разпръсват, заселвайки се в малоазиатските територии на днешна Турция и на много места из Европа, включително и сред тракийските племена на балканския полуостров. Те са оставили след себе си и много от съвременните географски наименования - полуостров Крим и много други области в Мала Азия и Европа дължат имената си на тях.
- Относно Мара - името на лошата героиня в Besieger е от келтски произход - така се е наричал демон, който е тормозел хората по време на съня им. От това име произлиза съвременната английска дума за кошмар - "nightmare".
- В официалния сайт на играта кимерийският герой е наречен погрешно Корин, а не Конин. Не е ясно дали е грешка на неграмотен уебмастър или е ранна версия на името. Но поне лесно ще различите кой е правил разказ по картинки, ако видите някъде статия за играта със сгрешеното име.



Укрепеният с каменни стени и кули град е много труден за превземане.



Огрите са силни, но бавноподвижни бойци.



Кимерийците също разполагат с летящи изобретения.





Смъртоносните магии не са за подценяване.

на думата тактика, но пък ако се вманиачите на тази тема, може да се опитате да преминавате епизодите и без нито една загуба!

Резултатите от продажбите на компютърни игри показват, че нетипичните заглавия трудно постигат финансови успехи. Със сигурност Besieger също няма да направи рекордни продажби. Повечето от геймърите, които са привикнали със StarCraft и WarCraft, ще бъдат силно затруднени и няма да харесат ограничения брой на населението и малкото ресурси. Добавете към това и някои сериозни слабости на самата игра, както и факта, че разпространението е поето от "могъщата" Dreamcatcher (ако някога направите игра и искате загубата ви да е гарантирана, я поверете на Dreamcatcher)...

Какви са все пак плюсовете и минусите на Besieger?

На първо място определен плюс е single play кампанията. Тя е поднесена по нетрадиционен начин и е увлекателна и приятна за игра. В нея участват само две "народности" – викинги и кимерийци, но освен тях по време на действието ще срещнете и други, приказни същества, които ще вземат една или друга страна в зависимост от развитието на сюжета – като огри, кентаври и дори werebears!

Вторият плюс е графиката и най-вече околната среда. Самите единици са шаренички и добре изглеждащи, независимо от факта, че при максимален zoom ще забележите малкото им полигони и ръбатите им очертания.

На трето място е нетрадиционният геймплей. Наистина тази игра няма да стане хит и много геймъри се оплакват "Ама т'ва не е WarCraft!". Ами не е – който иска WarCraft, да си я играе. Besieger залага на друг принцип и на други играчи. Те със сигурност не са болшинство, но няма нищо лошо да се правят игри и за по-различни вкусове.

На четвърто място идва сравнително сполучливият интерфейс. Руснаците от Primal Software са успели да поберат на екрана почти цялата ви необходима информация – а тя не е никак малко и при това всичко е прегледно и интуитивно.

И сега опираме до минусите – а те за съжаление също никак не са малко!

На първо време – зле оптимизираният 3D-енджин на играта. Независимо от малкия брой единици и независимо от конските сили на компютъра ви играта бързо започва да се задъхва и да забавя сериозно! И като че ли това не стига, ами много от играчите непрекъснато са тормозени от фатални грешки и трябва да си правите запис на всеки 2-3 минути! Но поне за тези проблеми предполагам, че всеки момент вече ще излезе и окончателен втори patch (първият оправя някои нестабилности в енджина при мрежова игра).





Приятно ми – Оскар!

Третият сериозен проблем обаче едва ли ще бъде поправен – става въпрос за уникално нескопосания pathfinding! То това е проблем на всяко RTS, но тук на моменти ще се изнервите адски, когато например качите отряд spear throwers върху крепостните стени само за да ги откриете малко по-късно застанали като паметници отпред портата, точно на пътя на връхлитащите вражески конници.

Ще ви трябва много време и докато свикнете с непослушната камера. Производителите са решили да се изкопират серията Total War и не може да позиционирате камерата извън погледа на вашите войници. Но при Total War се е получило, докато тук заради неравностите на терена камерата скача като полудяла, и то точно когато героят ви е в средата на мелето!

А да, и за малко да пропусна – независимо че като цяло графиката на играта е доста прилична, се налага да отбележа, че някой от художниците на руснаците трябва да яде бой! Защото главната отрицателна героиня Мара е изобразена като напомпана със силикон дебилна тринадесетгодишна кандидат-тинейджърка! И това е изтипосано на главния екран, който ви се появява непрекъснато по време на игра! Толкова ли нямат най-елементарен вкус тези руснаци и не са ли виждали как изглежда истинска жена? Ами да разгледат някой Плейбой тогава.

И сега остава само финалната препоръка – дали си струва да се захващате с Besieger? Ако искате нещо по-нетрадиционно, отговорът е да, особено за single-play кампанията. Но ако си търсите добра игра за битки в мрежа, по-добре опитайте нещо друго!

JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING



Новото лице на серията

■ NovaLogic ■ www.jointopsthegame.com ■ P 1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video ■ Tactical Shooter ■ 1 CD

Каквото и да си говорим, за родоначалник на тактическите шутъри във вида, в който ги познаваме днес, спокойно можем да приемем Delta Force. След няколко поредни издания на играта се случи нещо интересно. За първи път заглавие от серията вече не носеше името "Delta Force", и беше предназначено за друга пазарна ниша – масивните мултиплейър отборни шутъри от типа на Battlefield 1942.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Стрелба на 1 км със снайпер.



Както си му е редът, отново всичко се върти около фиктивен военен конфликт, този път в Индонезия. Появяват се бунтовници – добре обучени, въоръжени и организирани. Срещу тях са изпратени смесени сили от различните краища на света. Американци, руснаци, англичани, немци и др. Изборът на чия страна ще играете си е изцяло ваш, стилът не е много различен.

Това, което прави много добро впечатление, е броят поддържани играчи – според заявените от производителя данни в една игра в NovaWorld (онлайн сървъра на NovaLogic) могат да участват едновременно до 150 човека, а ограничението за локална мрежа е до 64. Както и да погледнем, това са доста впечатляващи цифри. Въпросът е дали картите са подходящи за толкова мащабен конфликт. А според мен отговорът е "да". Гъсти джунгли, блата, хълмове, гори и всичко това разположено на огромна територия. Наистина огромна. Съответно, точно както в Operation Flashpoint и Battlefield 1942, ще имате на разположение богат избор от превозни средства. Джипове, БТР-и, надуваеми моторни лодки, транспортни и бойни хеликоптери, и какви ли още не. Възниква въпросът доколко удобно е управлението им. Най-интересното е, че NovaLogic са успели да постигнат по-удобен и лесен контрол, отколкото в конкурентните заглавия. Конкретно управлението на хеликоптерите е реализирано по много практичен начин. А това е аспект, в който Battlefield Vietnam, например, изостава. Иначе във всяко превозно средство могат да се качват по няколко човека, заемайки различни места, вкл. и зад бордови картечници и оръдия. А в повечето случаи ще можете да стреляте и със собствени си оръжия.



Всъщност кажи-речи това е всичко, което е променено спрямо предишната част, Delta Force: Black Hawk Down. По-голямата част от оръжията са останали непроменени, просто са добавени нови. Разнообразието е сериозно, още повече, че двете страни в конфликта разполагат с уникално въоръжение. От друга страна, достъпни са пет различни класа, което в някаква степен ограничава изборът. От вас зависи дали ще бъдете Rifleman, Sniper, Gunner, Medic, или Engineer. Имайте предвид, че няма начин да смените класа си след влизане в игра, или поне аз не успях да намеря такъв – това трябва да направите предварително. Иначе оборудването си можете да променяте по всяко време от т.нар. Armory-та, т.е. "оръжейни".

В подготовка за десант.



Геймплеят се е запазил кажи-речи същият

Минус е, че няма вградени ботове, единственият вариант на сингълплейър са обучаващите мисии, които обаче можете да играете само като боец от специалните части, а и там разнообразието не е голямо. Може би с някой бъдещ пач ще бъде добавена поддръжка на ботове, още повече, че до момента на написването на този материал вече има два излезли пача, т.е. явно NovaLogic взимат на сериозно нещата. Иначе достъпните мултиплейър режими са Cooperative, Team Deathmatch, Team King Of The Hill и Advance And Secure, което е вариант на добре познатия ни от Battlefield режим на игра чрез завземане на контролни точки.

Графично играта не е променена. Изглежда добре, наистина добре, просто не е нищо зашеметяващо. При озвучаването нещата стоят по аналогичен начин. За мултиплейър-ориентирано заглавие всичко е наред. Никой не очаква зашеметяващи визуални и звукови ефекти, всичко е въпрос на геймплей.

А в това отношение играта има какво да предложи. Не знам дали ще успее да измести досегашните лидери (т.е. Battlefield серията), но има наистина сериозни шансове да го направи.

Aura: Fate of The Ages

Пазачите са вечни, The Adventure Company също

■ The Adventure Company ■ www.auragame.com ■ Quest
■ P3 500, 64RAM, 32MB Video ■ 3 CDs

The Adventure Company – това име вече стана нарицателно. С невероятна систематичност храбрите програмисти и дизайнери от малката фирмичка успяват почти всеки месец да ни поднесат поредната си творба, която трябва да развълнува зажаднелите за приключения фенове на куестовете. Този път играта се нарича Aura: The Fate of Ages, а сюжетът е нещо средно между "Властелинът на пръстените" и "Thief".

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



В тази стая ви очаква поредната порция скучни пъзели.



Тези неща трябва да бъдат подредени по правилен начин. Колко оригинално.



Такива призрачни местности ви очакват на всяка стъпка в играта.

След инсталацията от трите диска на пръв поглед новите неща са точно според очакванията – с други думи липсват. Естествено момъците от The Adventure Company не са използвали последните 2-3 седмици, за да създадат нова революционна графична технология или пък да измислят по-добър интерфейс за игрите си, така че ако сте виждали вече нещо, правено от тях, сте виждали и Aura: The Fate of Ages. Ако пък досега не сте имали "удоволствието" да играете куест, носещ марката The Adventure Company, трябва да ви предупредя, че ви чака поредният клонинг на Myst, който освен всичко друго не е направен и особено кадърно. Повече информация по въпроса можете да намерите на стр.52 в бр.44 на списанието, където колегата Боян Спасов е спретнал едно примерно представяне на произволно заглавие на The Adventure Company. Казаното там си е напълно валидно и за настоящата игра.



Разликата в случая, както обикновено, е в сюжета. Явно сценаристите на Aura: The Fate of Ages са решили този път малко да разнообразят нещата, но за съжаление не са представили никак добре. Вие сте

млад ученик със звучното име Уманг,

който е натирен от могъщите "Пазачи" да събира специални пръстени и артефакти, които осигуряват безсмъртие и други подобни екстри. Така и не става ясно защо точно вие сте натоварени с отговорната мисия, но това е по-скоро в рубриката с второстепенните проблеми на играта.

За разлика от Фродо, нашият герой има удоволствието (естествено ако проявите необходимото търпение) да обходи цели четири паралелни свята, които крият заветните бижута. В началото стартирате в долината Адемика, след това ви очакват местности с изключително оригинални имена "Механичен свят" и "Езотеричен свят", а за десерт ще можете да посетите "Острова на единството". На всяко едно от тези китни местенца ви очакват многобройни пъзели, които обаче спадат по-скоро в рубриката досадни задължения. Междинно ще можете да гледате и куп

доста странни филмчета,

които от чисто техническа гледна точка са направени добре, но така и не успяват да ви обяснят доста хаотичната история на играта.

Най-интригуващото за мен в цялата тази история е как все още се намират хора, които си причиняват продуктите на The Adventure Company. Очевидно такива има и най-вероятно не са никак малко в световен мащаб, защото противно на всички очаквания фирмата не само че не е фалирала, но и продължава с направо садистична систематичност да ни "радва" всеки втори месец с ново заглавие. Моят личен апел е да бягате надалеч от този и подобните му куестове. Ако го направят повече хора, има някакъв, макар и минимален шанс, един хубав ден да научим, че The Adventure Company са прекратили своята дейност или пък, че са решили най-накрая да направят игра, в която има нещичко ново. Вярно, вероятността това да се случи е пренебрежимо малка, но нали всички знаем, че надеждата умира последна.



Този човек ви поверява отговорната мисия. Да знаете кого да мразите след това!

Thunderbolt 2

Като гръм от ясно небе

■ Team6 Game Studios/Magnussoft ■ www.team6-games.com
■ P 600 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ action ■ 1 CD

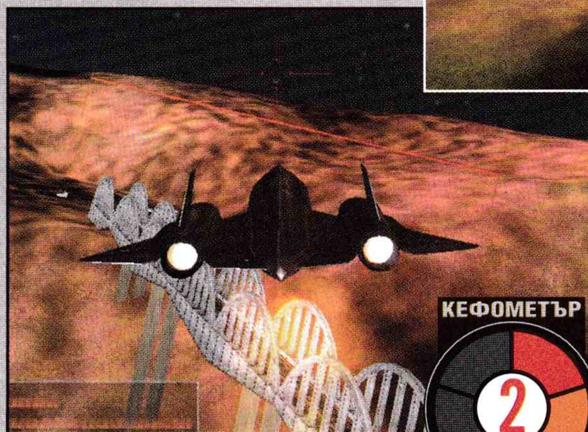


▲ Изстреляната ракета въздух-земя след броени секунди ще порази целта.

Игрите със самолети в голямата си част са удоволствие, достъпно само за малка част от геймърите. "Лошата" слава на жанра се дължи най-вече на така наречените заглавия, които могат да се причислят към симулативния жанр. Наистина прочитането на упътване, доближаващо се по своите размери до пълното издание на "Война и мир", едва ли може да се нарече удоволствие за по-голямата част от геймърите. Team6 са избрали друг подход – повече екшън и никаква симулация...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Когато чух името на играта, в главата веднага ми изплуваха ярките образи на ужасяващите с огневата си мощ летящи машини, наречени A-10. Основна задача на този американски самолет е близката огнева поддръжка и поразяването на наземни цели. Със сигурност във войната с Ирак войниците, които са се изправили срещу това средство за разрушение най-добре са почувствали неговата мощ. A-10 разполагат с въоръжение от всякакъв тип. Когато човек прочете малко повече за бойните възможности на тези самолети, е логично да очаква мисиите в играта на Team6 да представляват поредица от съсипващи

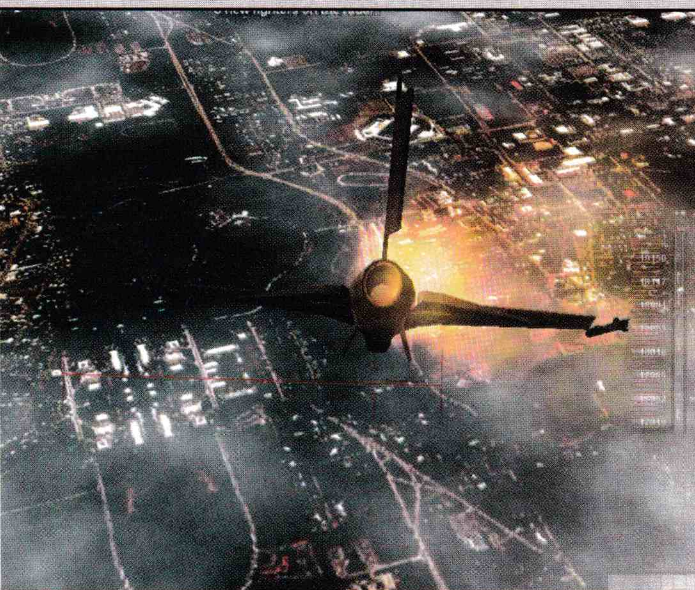


▲ LockHeed SR71 - Blackbird, атакуващ наземна цел.

КЕФОМЕТЪР
2
ГРАФИКА 2
ЗВУК 2
ГЕЙМПЛЕЙ 2



▲ A-10 на път към новата цел.



атаки върху наземни обекти и позиции на врага. Някак трудно е да се опише изумлението, когато още в първата мисия попадате във въздушна битка като пилот на F-16. Още по-странни са мисиите, в които целите се осъществяват с помощта на невероятния LockHeed SR71, една от най-странните летящи машини, наречена заради изумителния си външен вид и цвят – Blackbird.

Все още нямам разумно обяснение защо хората от Team6 са решили да дадат

име, което доста се различава от същността на играта

Още по-тъжен е фактът, че разработчиците не са положили дори елементарни усилия, за да обогатят общата си култура по въпросите на авиацията. Наистина не е нужно човек да е някакъв супер-специалист по авиационна техника, но тези хора са поставили нов връх в невежеството.

Всеки един от трите самолета е с твърде специфични функции. И ако с F-16 може да се изпълнява сравнително богат набор от мисии, то какво остава да кажем за Blackbird. Този самолет е една от легендите в самолетостроенето и е създаден с една-единствена цел – да лети по-бързо и по-високо от противниковите изтребители и ПВО-ракети.

Тези самолети са шпионски и никога не са били въоръжавани с нещо друго освен с прецизна фотографска техника. Не е така обаче според създателите на Thunderbolt II, които го натоварват с всевъзможни оръжия и го изпращат на какви ли не мисии и го карат да действа като щурмови самолет, изтребител, бомбардировач и т.н.

Ако това бяха единствените проблеми, фактологичните неточности някак можеше да бъдат оставени настрани. Уви, във всеки един от елементите на играта са налице недомислици и недоизпипани неща. Претенциите от страна на производителят, че са създали екшън-игра, която предполага лесен контрол и управление, са доста пресилени. Ако разполагате с джойстик, нещата са поносими, но ако разчитате на мишка и клавиатура, Thunderbolt II може да се превърне в истинска досада.

Не помагат особено и различните гледни точки на камерата. Самите мисии са доста скучновати, дори глуповати и в определени моменти дават основания за съмнение в умствените способности на хората, които са ги измислили. Също толкова трагично е положението и с визията на играта, а звукът въобще не си струва да бъде коментиран. В заглавието на Team6 има някои нелоши идеи, но изпълнението не струва. Thunderbolt II със сигурност няма да отговори на претенциите, както на почитателите на реалистичните симулации, така и на тези, които си падат повече по екшън-ориентираните игри.

ИЗПРАТИ HARD НА 1025

Спечели 512 MB GEIL dual channel DDR, overclocking memory!

Всеки SMS увеличава шанса ви! Очаквайте печелившите в следващия брой на PC Club!

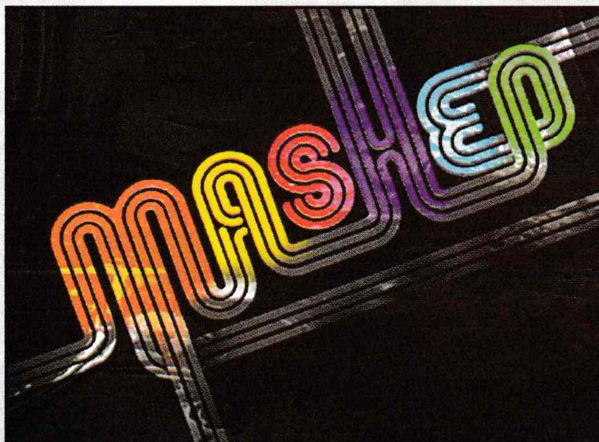
Наградата от предишния брой спечели Петьо Йончев от Видин

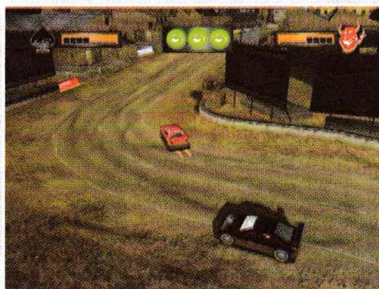


GEIL Bulgaria

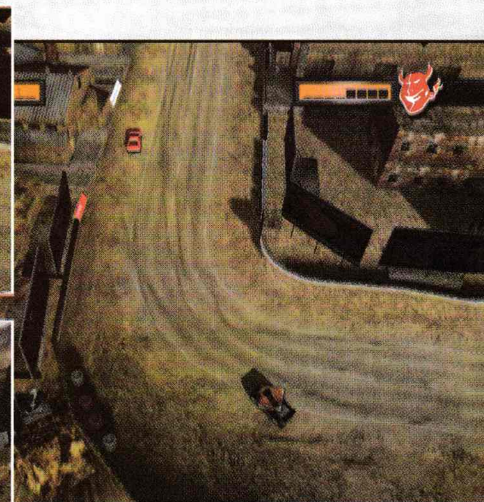
Стара Загора,
ул. Неделчо Николов 41,
тел.: 042/ 51 231

Организатор на играта PC Club.
За участие без SMS изпращайте писма на редакционната поща. Цена на един SMS 0,25 лв. без ДДС.









Приготви се за размазване!

■ Supersonic Software/Empire Interactive
■ www.getmashed.net ■ racing/action
■ P 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ 1 CD

Като че ли сме свикнали да разглеждаме виртуалните ралита като нещо стандартно, което трудно може да изненада с нещо ново и необичайно. Играта на Empire Interactive със сигурност показва, че в този тотално експлоатиран жанр, все още има място за свежи идеи. Затова грабнете някой от тежко въоръжените супер-автомобили и покажете колко струвате в едно от най-шантавите екшън-ралита, където ви очаква унижението от поражението или триумфът на победителя.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Всеки опит Mashed да бъде сравнявана с други заглавия едва ли има особен смисъл. На пръв поглед в играта едва ли има нещо особено необичайно. Надпревари със супербързи спортни автомобили, разнообразни Power-ups, с които може да бъдат разбити на пух и прах опитите на противниците да победят, трасета с остри завои и неочаквани обрати. Едва ли би бил особен проблем да се посочат десетки заглавия, които да използват сходна концепция. И все пак в Mashed има нещо уникално и твърде различно от сивата маса на екшън-ориентираните рейсъри. Като най-отличителна черта на играта е перспективата на гледната точка. Пистата и действието се наблюдават отгоре, което в първия момент навява някои спомени за това какво представляваха компютърните ралита в миналото. Този ретро изглед се променя веднага след старта, тъй като графиката е на прилично равнище, а раздвижените, динамични камери създават изключително усещане за екшън.

Всъщност екшънът, и то в най-тоталните му измерения, е била целта, която създателите на Mashed очевидно са преследвали. Освен странната перспектива, която може би е най-удобната с оглед спецификата на състезанието, стартовете се отличават и с друга своя особеност. Те са изключително кратки. За един период от броени секунди от състезателят се иска да набере скорост, да се откъсне от останалите, да избегне техните нападения или да подбере най-подходящите оръжия и средства, след което да проведе успешно своята атака. Състезанието е разделено на етапи, всеки един от които приключва с излъчването на временен победител. В зависимост от типа на надпреварата правилата може да се променят. Като стана дума за правила – това е един от най-слабите пунктове в играта.

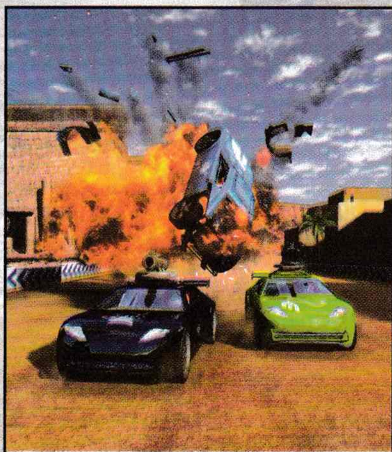


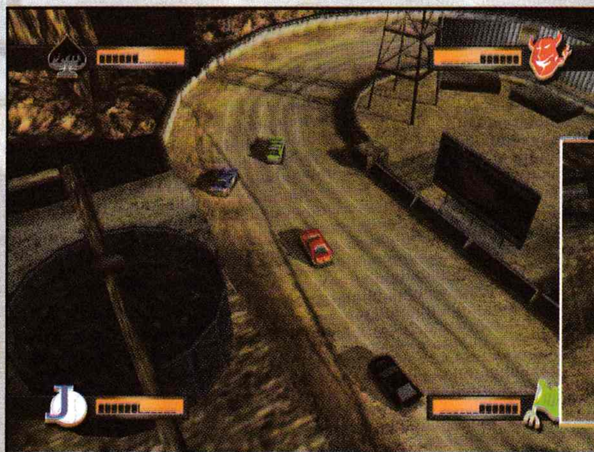
КЕФОМЕТЪР	3
ГРАФИКА	3
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	3

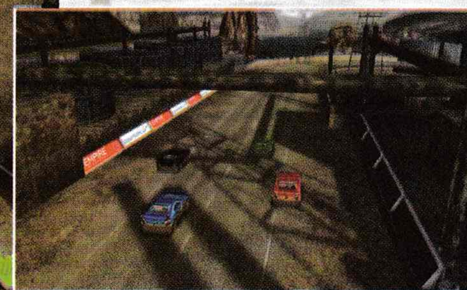
С абсолютна сигурност начинът на точкуване може да предизвика доста въпроси, тъй като не става съвсем ясно какви са точните критерии при точкуването, а оттук идват трудностите при изработването на конкретна стратегия за достигане до победа. Друг интересен момент е възможността, дори да сте изваден от строя, да можете да задействате някое от наличните оръжия и да отмъстите за поражението си.

Игровите варианти са няколко. Освен сравнително забавния мултиплейър, единичните състезания също има какво да предложат. В Quick Battle може да опитате състезания по схемите "един срещу всички" или "всеки срещу всеки". В Challenge Cup, можете да се впуснете в турнирна битка за трите купи – бронзова, златна и сребърна, като спечелването на всяка от тях е свързана с различни правила и условия. Нивата на трудност са общо четири, като първото от тях едва ли би предизвикало някакви сериозни трудности, но положението забележимо се променя при следващите.

В Mashed има доста добри идеи, но изпълнението може да търпи доста критики, както по отношение на геймплея, така и във връзка с визуалното оформление и най-вече по отношение на звука. Така или иначе играта представлява смесица от екшън и рейсинг, която макар да не е на върхово ниво като изработка, все пак предизвиква любопитство със сравнително нетрадиционния подход и нестандартни хрумвания на разработчиците.








GET STONED

ALIAS™

Поредният шпионски екшън

- Acclaim
- www.aliasthegame.com
- P 1.6 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D Video
- Stealth Action
- 2 CD

Много шпионски екшъни наизлязоха в последно време. След Metal Gear Solid, който разби всички възможни класации при конзолите, за PC се появиха заглавия като Splinter Cell, които също успяха да оберат овациите. И то напълно заслужено. Оказва се обаче, че за парче от пая се борят и хората от Acclaim, които залагат и на друг коз, стар като света. Или поне стар, колкото серията Tomb Raider, а именно – сексапилна героиня в главната роля.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com



В същност играта се базира върху популярния ТВ сериал "Наричана още...". Историята е следната: Сидни Бристоу (в ролята Дженифър Гарнър) е нещо като женски вариант на Джеймс Бонд, работи за ЦРУ и изпълнява всякакви мисии в най-различни точки на света. Естествено не липсват и враждебно настроени организации – The Alliance, Covenant, SD-6 и др. Съответно различни "лоши", колеги шпиони, коварни заговори, екшън и различни високотехнологични джаджи допълват картинката.

Играта започва с доста използван, но все още оригинален похват – от средата на историята. Във въвеждащото филмче виждаме как главната героиня шпионира някакви хора през остъклен таван, но е изненадана и заловена от няколко стражи. След което започваме бавно и постепенно да развиваме сюжета, чрез собствените си действия, за да разберем как се е стигнало до този момент.

Историята е следната: Сидни е повикана спешно за някаква задача, и то по време на почивката си. Извиква я баща ѝ, който също работи за ЦРУ. Техен агент е изчезнал безследно, но не и преди да успее да предаде важна информация, която засяга пряко ЦРУ и от която се разбира, че е замесена и чужда агентка от конкурентна организация, а евентуално и други, още по-могъщи противници. Сидни трябва да успее да разбере истината.

Следите водят към казино в Монте Карло

Това е и първата мисия от общо единайсетте, през които ще трябва да преминете – в Русия, Саудитска Арабия, Румъния, Хонг Конг, Рио де Жанейро и др.

Иначе играта си е съвсем стандартен стелт екшън. Ще ви се наложи да дадете всичко от себе си, за да останете незабелязани. Не че Сидни е беззащитна, даже напротив. Не може да се мери с тихата безкомпромисност на Сам Фишър или бруталността на 47, но е значително по-добра и от двамата в ръкопашния бой. Това е и една от отличителните черти на играта – бойната система. Фактически през по-голямата част от времето си ще използвате само ръцете и краката си, без обаче това да ви пречи по някакъв начин. Няколко точни удара са достатъчни, за да повалят противник, а освен това разполагате и с комбота и със специални хватки, например обезоръжаване на някой враг, тихо елиминиране и др. Системата е доста развита, общо взето доста повече, отколкото е нормално за този тип игри. Всъщност на моменти напомня тази в Enter The Matrix и True Crime. Верни помощници в тези схватки ще бъдат различни предмети от ежедневието – гаечни ключове, тигани, метли и т.н. – всички тях можете да използвате като оръжие. А от време на време ще попадате на по-сериозните оръжия като пистолети и автомати, но, за съжаление, с ограничени муниции. Освен това вдигат твърде шум, което не е добре, защото шумът е ваш враг.

Все пак стига сме говорили за екшън, при положение че това е именно нещото, което трябва да избягвате. Сидни е специалист по инфилтрация и притежава доста способности, а и инструменти, за целта. Например специален костюм, който ви маскира в сенките и ви прави невидими. Или пък уред за снемане на

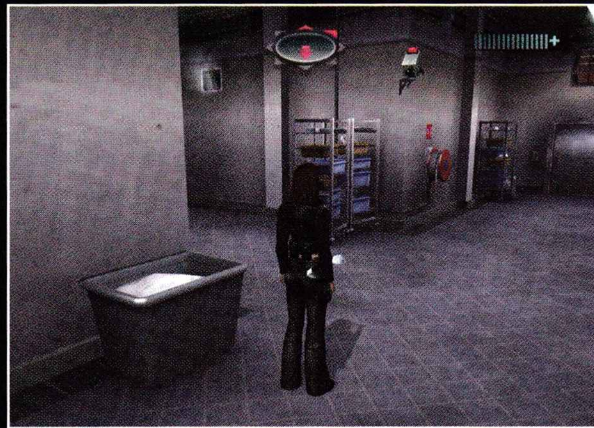


Тежка схватка.



Двубой с пазач.





Тази камера трябва да бъде заобиколена.

пръстови отпечатъци от произволен човек, които после можете си "сложите" на своите пръсти и по този начин да прониквате през заключени врати. Да не забравяме и призмата, чрез която се включвате в камерите, пръснати из нивата. За шперцовете въобще няма да отваряме дума – те вече са стандартни за всеки стелт екшън. Иначе отключването на ключалки с тях отново е направено като своего рода пъзел, макар и не толкова оригинално, като в Splinter Cell.

Като споменах Splinter Cell, трябва да отбележа, че Сидни явно е внимавала в часовете в училището за шпиони, защото, точно както и батко и Сам Фишър, тя разполага с два допълнителни зрителни режима. Интересното е, че го прави без специални очила, просто ей така. Първият режим е стандартният thermal vision, с чиято помощ виждате топлината, излъчвана от всички обекти в играта. Другият пък ви показва местоположението на враговете ви. Лично на мен това не ми допада особено, изглежда все едно, че Сидни използва някаква доста странни технологии. Важното е, че и двата режима ще ви улеснят доста на определени места в играта. Друго нещо, което ще успеете да оцените по достойнство и ще ви бъде от помощ, е възможността за сейв. Е, да, само на определени места в играта, но пък може да бъде, когато си поискате и по колкото пъти си искате. Което все пак е нещо. В общия случай, дори да умрете, рядко ще ви се налага да преигравате повече от една минута.

Иначе доста добър елемент, макар и не особено оригинален, е радиото. През цялото време ще имате връзка с централата на ЦРУ, откъдето различни хора ще ви дават ценни напътствия, ще анализират информацията, предоставена им от вас и като цяло ще ви бъдат от неоценима помощ. А освен това и ще ви разсмиват, защото конкретно човекът, говорещ с вас, е малко... смахнат, да го кажем така.

На места ще ви се налага и да се преобличате в други дрехи, за да се промъквате на иначе недостъпни места. Всъщност така и ще започнете играта – Сидни е облечена като сервитьорка и трябва да разнася питиета във вече споменатото казино в Монте Карло. Малко е смешно, че дори и ако си тичате насам-натам из мястото, няма да предизвикате никакво нежелано внимание, но в края на краищата

не е търсен някакъв прекален реализъм,

важното е играта да е приятна за масовия геймър.

На други места пък ще трябва да се промъквате по ръбове, да пълзите по тръби, да се катерите и спускате по стълби (което ме подсеща, че слизането по нормално стълбище е безумно бавен и туткав процес, което е неприятно) и въобще да вършите всякакви други шпионски работи, познати ни от други игри. Това е една от критиките ми – поне за мен в тази игра нямаше нищо ново, всичко вече го бях виждал под една или друга форма в други заглавия, които обаче печелеха по отношение на история, графика, или пък нещо друго.





Факт е обаче, че Alias е добра игра. Въпреки че е разработвана паралелно за PC и конзоли и това си личи от километри, все пак нито изглежда зле, нито пък управлението е прекалено безумно. Е, да, има недомислици (като например това, че разделителната способност се настройва от отделен външен файл, а не от самата игра), или пък че на места ви се обяснява да натиснете бутон, който си нямате никаква идея кой е, къде се намира и за какво служи. Но това са проблеми при портването и така или иначе ги имат повечето игри. На места се наблюдават бъгове, лично при мен на няколко пъти се появиха проблеми при диалозите и по-конкретно при прескачането им с Tab, а се наблюдаваха и други такива повече или помалко дразнещи недомислици.

Графиката обаче е добра. Няма зашеметяващи ефекти, просто левъл дизайнът е добър, моделите – също, само някои от текстурите леко бледнеят. Бих казал, че в това отношение всичко е OK, лично аз не съм виждал конзолен порт с по-добра графика. Абсолютно същото може да се каже и за музиката и озвучаването, а пък и поне в този аспект оправданието "правена за конзола" не може да важи.

Въобще оформлението на играта е на висота. Което ме навежда на заключението, че ако сте фен на стелт екшъните, лягате и ставате с името на Сам Фишър на уста, но Thief 3 отдавна сте го минали и в момента няма какво да играете – изпробвайте Alias. Но ако сте новак в жанра и искате просто една добра игра от този тип – надали точно това е заглавието, което ви трябва.

Carnival Cruise Lines Tycoon 2005

Island Hopping

Лято, море, кораби и забавления

■ Deck 13 Interactive/Activision Value ■ www.activisionvalue.com ■ P 750, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ икономическа симулация ■ 1 CD



Беше в разгара на зимата! Преспите стигаха до прозорците на вторите етажи, по улиците се разхождаха бели мечки, а ескимоси пробиваха дупки в леда на язовир Искър и дебнеха за тюлени! И точно тогава аз написах една статия за Cruise Ship Tycoon – симулацията на луксозен пътнически лайнер, създадена от Cat Daddy Games. Това беше приятна игра, в която превозвахте туристи до най-екзотичните (и най-топлите) кътчета на земното кълбо, като основната ви цел беше да ги освободите от наличните им пачки зелени приятно шумолящи банкноти.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Но ето че навън е вече знойно лято. Термометрите показват 40 градуса на сянка, а от язовир Искър е останал половин варел вода – и аз пак трябва да пиша статия за луксозни пътнически кораби, превозващи разглезени туристи и знойни красавици... Този път играта обаче се нарича Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping и всички, които се интересуват от жанра, я възприеха като продължение на играта от зимата, още повече че разпространителят и в двата случая е един и същ – Activision Value.

Но така ли е наистина? И да, и не! Да, защото това наистина е типична икономическа симулация. Разполагате с кораб, обзавеждате го с пътнически кабини, сервизни помещения, барове, ресторанти, магазини, плувни басейни, казина и дори театри – въобще всичко, което се полага на един свръхлуксозен пътнически кораб.

Определяте цените на билетите в зависимост от лукса на кабините и превозвате туристи до различни интересни пристанища по света. Една от новостите в играта е претенцията, че управлявате истински съществуващи лайнери – защото Carnival Cruise Lines е действително съществуваща компания, собственик на повече от двадесет луксозни и свръхлуксозни пътнически кораби. Имената на най-добрите и кораби започват винаги с думата "Carnival" – и четири от тези най-добри кораби са налични и в самата игра, включително флагманът на флотилията "Carnival Conquest". Този построен преди 2 години кораб е цял плаващ град с дължина цели 300 метра! Може да превозва почти три хиляди пътника, като освен другото им предоставя цели 4 плувни басейна и 22 барчета и кафета и всичко това е разположено на 13 палуби! А за нормалното си функциониране тази грамада се нуждае от 1160 души екипаж!

Въобще, както разбирате, Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping ви предоставя достатъчно място за експериментиране и за развихряне на творческите ви способности. Но сега следват лошите новини.

На първо място новата игра,

за разлика от оригинала, не е създадена от Cat Daddy Games,

а от немската компания Deck 13 Interactive. Това не би трябвало да има значение, ако германците си бяха свършили съвестно работата – но не са! Съвсем логично едно продължение трябва да предоставя повече и по-богати възможности от оригинала... Но по незнайни причини в Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping е станало точно обратното! Новостите се свеждат до по-големи кораби (преди имахме ограничение до 5 палуби), и до няколко допълнителни пътнически кабини и места за забавления, включително и цели театри. За сметка на това обаче някои от удачните елементи от геймплея са изчезнали! И не е само това – сега пътниците са станали съвсем еднотипни и еднообразни и не е рядкост в някой бар едновременно да седят няколко абсолютно еднакви близначки! Което вече си е чиста проява на немски мързел. Добавете към това и лошото AI на пътниците – ако се заиграете, скоро ще установите, че някои от заведенията изобщо не се посещават от клиенти и че парите ви идват само от билетите за круиза и от 5-6 постоянни места...

Или с други думи – неприятно ми е да го казвам, но ако искате интересна икономическа симулация, то по-добре си потърсете някоя друга игра!



Worms World War 4

■ http://www.colejuk.tk/



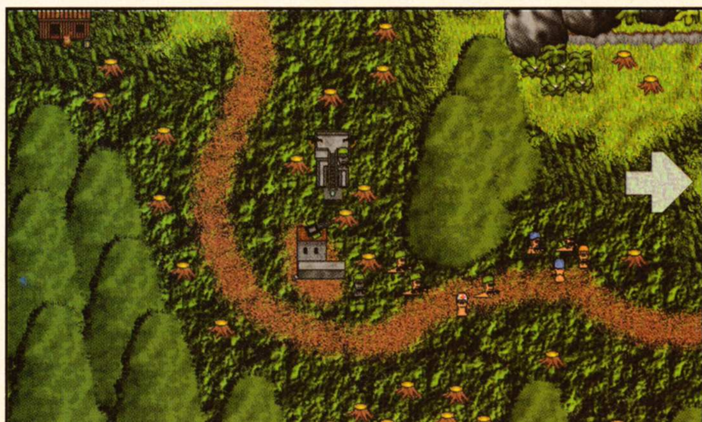
Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

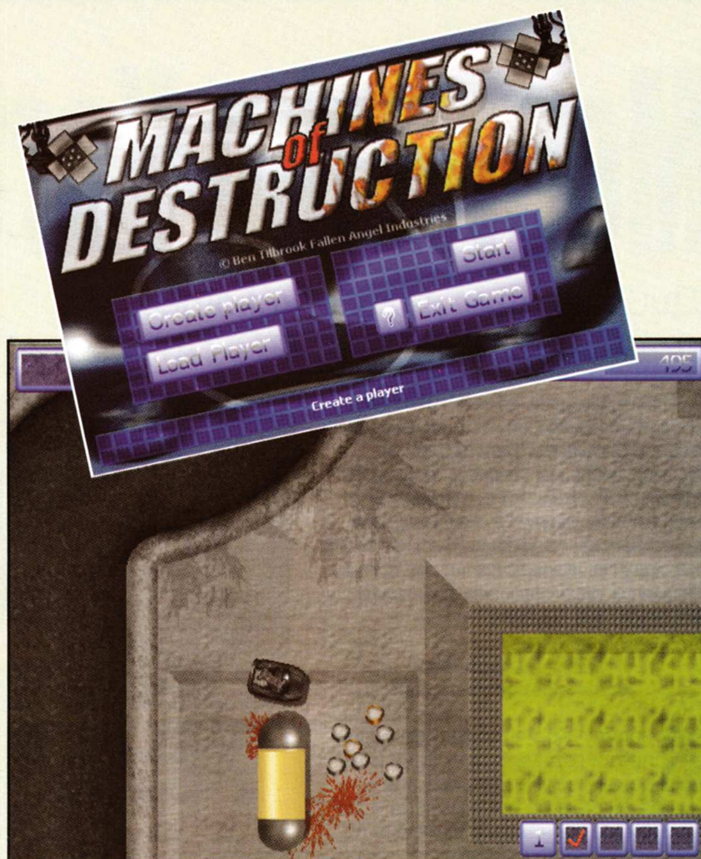
Едва ли има заклет геймър, който да не е наясно с милитаристичната природа на червеите, благодарение на Worms поредицата на Team17. Когато не дълбаят във влажната пръст, тези инак безобидни създания зареждат верния Калашников, опасват се с гранати и поемат на военен поход срещу всяка друга живинка, която споделя тяхната жизнена среда.

Именно тази идея е доразвита в безплатната игра Worms World War IV. Мравчената империя е най-големият враг, който червеите са срещали досега, и те са твърдо решени да ги изтласкат от своята територия. За разлика от игрите на Team17 обаче, WWW4 е платформен тактически екшън, в който поемате ролята на един най-обикновен червей-войник, част от малка рота съставена от над дузина типа единици – стрелци, снайперисти, танкове, ракетни установки, самолети и прочие натовска техника. Останалите единици се управляват от играта, като от вас зависи само да оцелеете. Мравките на свой ред атакуват с безконечни редици от войници-камикадзета, бълвани от подобни на какавиди яйца, и огромни танкоподобни мравки, които смазват противника с тежестта си. Резултатът е изключително хаотична и напрегната война, в която целта оправдава средствата.

Макар авторът да твърди, че играта му няма нищо общо с Worms, графиката наподобява на по-старите Worms заглавия. В над двадесет нелинейни мисии ще трябва да опазвате стратегически обекти, избивате вражеската армия или взривите техния мравуняк. По-пътя към победата ще намирате и множество бонуси и предмети, сред които пет вида оръжия за главния герой и множество нови съюзници.

Играта предлага и skirmish режим, в който целта е да оцелеете максимално дълго сред непрекъснато нарастващ брой врагове. За жалост трудността в този режим е твърде ниска и вашите съюзници сами се справят с врага, като на вас остава единствено да обирате бонусите. Мултиплейър не е достъпен.





Machines of Destruction

■ http://users.chariot.net.au/~tilbrook2/mod.zip

Апостол Апостолов
raynerape@gmail.com

В далечното бъдеще автомобилът не е просто средство за придвижване, а оръжие за масово поразяване на пешеходци, оборудвано с най-смъртоносните играчки, които може да си представите. За да предпазят невинните от тези зверове на четири колела, правителството организира специални състезания, известни като... Machines of Destruction!

Комбинацията от рали и шуутър в никакъв случай не е нова и присъства в историята на компютърните игри от класическата Death Track насам. Но малко безплатни игри успяват да комбинират успешно тези два жанра, при това в подходяща графична опаковка. Прибавете към това и геймплей, ориентиран главно към мултиплейъра, и ще получим Machines of Destruction!

Всичко следва каноните на жанра - участвайки в състезания, вашият герой печели пари, които му дават избор от огромно количество автомобили, ъпгрейди за тях и оръжия. Разнообразието е голямо, а дори да не ви впечатли, чрез вградения редактор можете да си създадете нови. Всеки автомобил може да има до три оръжия, разположени съответно отстрани, отгоре и отпред. Управлението на всяко оръжие е различно - докато предното оръдие стреля в посоката, в която е насочен автомобилът, разположеното на каросерията оръдие се насочва чрез мишката. Което често води до трудности с управлението и най-добри резултати се постигат при управление на един автомобил от двама играчи.

Machines of Destruction е специално направена за локална мрежа или по Интернет. Солов режим не е предвидена. Това не е голям проблем, защото в играта е включен чат-клиент, с който ще може да се свържете с фенове на играта от цял свят. Режимите на игра са три - Deathmatch, Race и Ion Soccer. В последния на практика играете футбол с автомобили, като топката се направлява чрез сблъсък с превозното ви средство. Предвидени са няколко арени с теми от индустриална зона до футболно поле и арктически терен, а по време на игра дори можете да слушате собствени MP3-парчета, докато размазвате противника...

Moorhuhn Kart II XXL

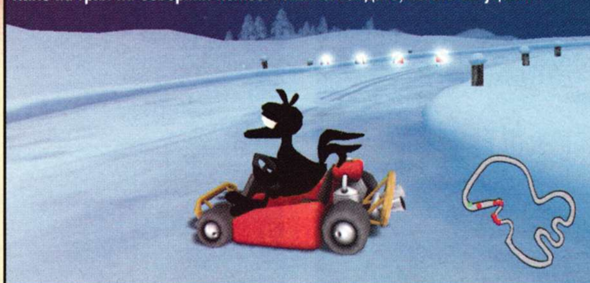
Диво екшън рали с кокошки

■ Phaenomedia/Bild ■ bild.t-online.de ■ P3 500, 64 RAM, 3D Video ■ Arcade Racer ■ 1 CD

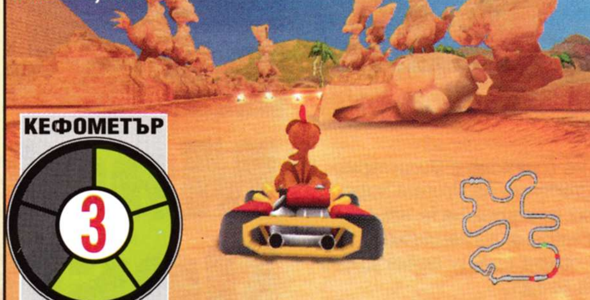
Поредицата Moorhuhn на Phaenomedia дълго време биеше всякакви рекорди за продажби на игри в Европа. Неангажиращите пуцалки с веселите пилета завладяха германските офиси и появата на други жанрове игри с любимите персонажи бе само въпрос на време.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Първият Moorhuhn Kart се появи преди година и половина и не остави особено добри впечатления. Играта бе попретупана и явно целеше да намаже най-вече от известността на кокошите екшъни, които по това време бяха достигнали своята най-голяма популярност. Очевидно Phaenomedia са си взели бележка от относително хладната реакция на геймърите и сега на бял свят се появи игра, която представлява забележителен напредък спрямо своя предшественик.



Пиле на грил на Северния полюс. Така изглеждате, когато ви уцелят.



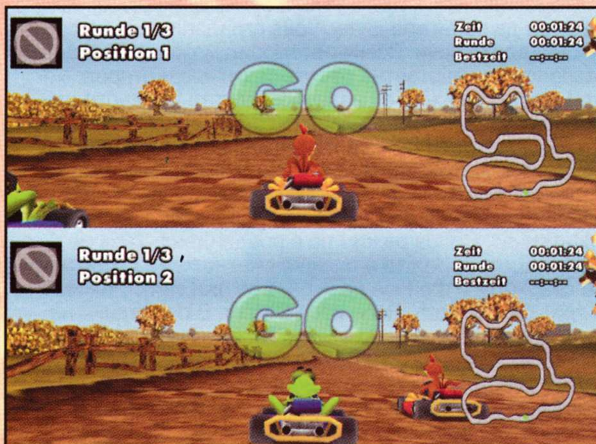
Пилета в пустинята.

КЕФОМЕТЪР 3

ГРАФИКА	2
ЗВУК	3
ГЕЙМПЛЕЙ	4



Екшън при старта на пустинното рали.



Moorhuhn Kart 2 XXL на пръв поглед не предлага кой знае какви новости. Отново имате на разположение възможността да се състезавате срещу часовника или срещу управлявани от компютъра съперници. Предвиден е дори и режим за игра срещу приятели, но той е в рубриката "Почти неизползваем", защото става дума за игра на един компютър и с разделен екран. Това беше приемливо за конзоли преди 1-2 години, но дори и в този сектор този тип multiplayer започна да изчезва, което говори достатъчно за неговите качества.

Много по-вълнуващи са соловите състезания. В самото начало изборът не е особено голям. Имате възможност да участвате само в един единствен шампионат и то само с 50-кубиков картинг. Като спечелите няколко състезания, получавате достъп до нови трасета, а по-късно и до

значително по-мощни 100 и 150-кубикови машини,

които са си истински зверове. Още от самото начало обаче купонът е пълен. Дизайнерите на играта очевидно са вложили много повече старание, отколкото при първата част, и резултатът е семпла, но изключително зарибяваща игрица.

Като за начало пистите са изключително разнообразни. Поне 2-3 часа няма да ви се наложи да гледате едно и също трасе като освен всичко друго пернатите състезатели обикалят и целия свят. Всичко започва в най-обикновена аграрна обстановка, но веднага след това ви чакат

излети до Северния полюс, Египет, средновековни замъци, фабрики и други китни кътчета на планетата

Като допълнение към това след относително фасулските първи шампионати ви чакат и доста сериозни предизвикателства от страна на компютърните опоненти. Те самите също като че ли са избягали от болния мозък на някои откачен дизайнер. Сред вашите противници има снежни човеци, жаби и най-различни видове кокошки. Те пък (както и вие, разбира се) имат на разположение най-различни гадорийки, които имат за цел допълнително да вгорчат живота ви на пистата. Като минете през щедро осеяните по трасетата power-ups, ще установите, че сте се сдобили с разнообразни джаджи за масово поразяване, които спокойно могат спокойно да се мерят с най-силните конкуренти от типа на Mario Kart. Така например ви очакват

полицейски лампи, които карат другите да ви дават предимство,

бутилки с масло, които имат поразяващ ефект, самонасочващи се ракети и още куп други. Лошата новина е, че на външен вид всички power-ups са еднакви и ще разберете какво сте взели чак след като се сдобиете с него. Това обаче се преживява лесно, защото дори да получите някоя тъпотия, няма проблем след буквално 100 метра да я смените с нещо друго.

Въобще Moorhuhn Kart 2 XXL предлага чистокръвно аркадно забавление, което няма и грам претенции да има елемент на симулация. Важното в случая е да прецакате другарчето по възможно найгадния начин и естествено да финиширате първи. В същия дух е и графиката на играта, която е издържана изцяло в комиксов стил. За съжаление обаче визията търпи сериозни критики. Phaenomedia са се постарали играта да върви и на доста посредствени машини и ще трябва да минете без почти никакви графични глезотии.

Естествено няма да ви трябва нито модерен процесор, нито пък кой знае каква видеокарта. Същото в общи линии важи и за звука, който не е дразнещ, но няма други достойнства. Всичко това обаче трудно може да развали цялостното добро впечатление от Moorhuhn Kart 2 XXL, която със сигурност със своя прекрасен геймплей ще успее да ви отнеме няколко нощи, докато видите всички възможни писти и картинги, които са ви предвидили авторите на играта.

MARINE SHARPSHOOTER 2

"Нещо не е наред тук. Това не ми харесва" Предсмъртна забележка на американски командос в Бурунди

■ Groove Games/Jarhead Games ■ www.jarheadgames.com ■ P3 750, 64RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD

Лятото по правило е тежък сезон за редакторите в списания за компютърни игри. В този период от годината най-различни световно неизвестни фирмички решават, че ще поради по-рехавата конкуренция на пазара имат шанс да пробутат на зажаднелите за нови заглавия геймъри своя боклук, а в крайна сметка обикновено това дори не се получава. Защото го отнася горкият редактор, който тества играта, а другите са предупредени за очакващите ги ужаси от неговия саможертвен тест.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Случаят с Marine Sharpshooter 2: Jungle Warfare спада именно в тази категория. Преди годинадве един колега за малко не се отказа да играе first person shooter-и заради първата част на тази игра. Все пак обаче оптимизмът е задължителна част от професията и затова реших да дам шанс на тази игрица да ме убеди, че програмистите от Jarhead Games са прекарали последните две години от живота си в усилено самоусъвършенстване и отстраняване на слабостите си при дизайна на компютърни игри.

Като за начало играта стартира почти като нашумелия кинохит "Плачът на слънцето" с Брус Уилис. Развълнуван репортер съобщава директно от борда на американски самолетоносач, че в африканската държава Бурунди има проблем.

Местни бунтовници са отвлекли президента и смятат да го екзекутират,

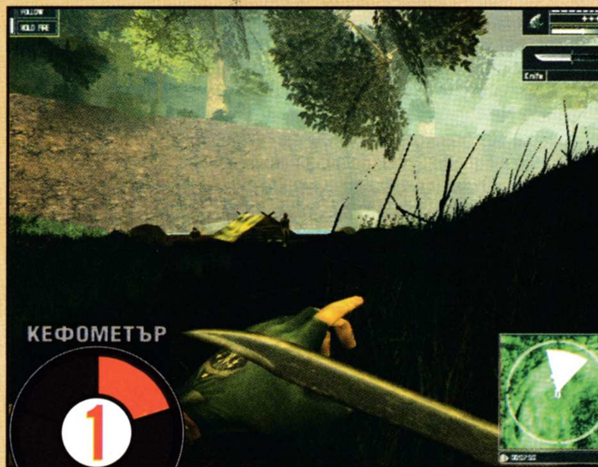
ако не получат властта. Държава като САЩ естествено не може да позволи това и затова група командоси са изпратени на спасителна мисия. Само дето Брус Уилис го няма, но това като че ли се преживява на фона на другите проблеми, които предстоят.

След като чуете кратък брифинг се отзовавате в джунглата, където ви чакат няколко неща. Първото естествено са местните бунтовници, които са доста досадна пасмина. Освен тях ви чакат и не по-малко досадни наемници, които освен че са се поставили в услуга на лошите са и значително по-добри в бойно отношение от своите работодатели.

"Каква драма. Само каква драма в джунглата"

вероятно би казал в този момент Петър Василев, ако от БНТ вместо до Евро 2004 го бяха пратили в Бурунди да отразява действията на американските командоси. А драмата действително е страшна! Тя започва с визията на играта. Явно бюджетът е бил много ограничен, защото това, което се появява на монитора, е на ниво Quake II. Положението при звука и оръжията е същото. Не че звуковото оформление е непоносимо, но думичката "посредствено" като че ли го описва най-добре. За оръжията важи същото. Още от самото начало си имате на разположение целия арсенал и в течение на играта няма да имате възможност да се сдобиете с нищо ново. Това може да е донякъде реалистично, но все пак по този начин геймърите се лишават дори от малкото стимули да видят за какво става дума в по-късните нива. То не че самите нива са много. Авторите на играта са предвидили общо 10 мисии, които не са от най-кратките, но въпреки това се минават за не повече от 7-8 часа. Това пък, своя страна, дори в ерата на Max Payne 2 си е крайно недостатъчно. В интерес на истината повечето хора едва ли ще усетят липсата на повече нива, защото поне аз се съмнявам, че мнозина ще имат търпението и желанието да видят всичко в тази игра. Просто на пазара има десетки по-добри оферти от Marine Sharpshooter 2, така че отрочето на Jarhead Games по принцип е обречено на бърза забрава. А това донякъде е жалко, защото с по-добра визия и малко по-шлифован геймплей от тази игра можеше да излезе съвсем прилично заглавие, което може би нямаше да детронира Far Cry, но поне щеше да се поиграе 1-2 седмици.


Този печален образ е мой боен другар.


С гол в ръката нож срещу бунтовниците.

КЕФОМЕТЪР 1

ГРАФИКА	2
ЗВУК	2
ГЕЙМПЛЕЙ	1


Президентът на Бурунди и неговите другари са в опасност. Храбрите американски командоси ще направят и невъзможното, за да ги спасят.

Chankast

Първият емулатор за модерна конзола

■ www.chanka.org ■ Емулатор

През последните седмици феновете на емулациите отново имат повод за радост. След дългогодишни мъки на бял свят най-накрая се появи напълно работещ софтуер, който позволява да превърнете вашето PC в SEGA DreamCast. Предвид че става дума не само за сравнително модерна конзола с 3D графика и доста прилични възможности, но и за последната в историята конзола на SEGA, ентусиазмът от появата на Chankast е повече от оправдан.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Системни изисквания

Емулацията на сравнително модерна конзола като SEGA DreamCast не е по силите на всяко PC. За да работи Chankast, ви трябва задължително следната машина: процесор с поддръжка на SSE (P3, P4, AthlonXP) на 1.6 GHz или по-добър, видеокарта с хардуерна поддръжка на T&L (GeForce или по-нова), както и поне 256 MB RAM.

Какво е DreamCast

Процесор: 64-битов Hitachi SH-4 на 200 MHz.

Видео: PowerVR 2DC, 128 бита, 24-битов цвят, 3 000 000 полигона в секунда, 8 MB видеопамет

Памет: 16 MB

Звук: Yahama Super Intelligent Sound, 64 канала, 2 MB аудиопамет

Операционна система: Microsoft Windows CE

Оптическо устройство: GD-ROM (1.2GB CD), 12x

Модем: 56kbps

С появата си през 1999 г. SEGA DreamCast предизвика сериозни надежди, че SEGA ще успее да се върне сред големите играчи на конзолния пазар след относителния провал със Saturn. И действително на първо време нещата изглеждаха повече от добре: DreamCast имаше сериозно технологично превъзходство над тогавашните конкуренти PlayStation 1 и Nintendo N64, а техните наследници още бяха не бяха дори обявени. Конзолата на SEGA освен с революционен за времето си хардуер можеше да се похвали и с доста добър каталог от игри. Наред с традиционните собствени продукции на SEGA като SEGA Rally, Sonic, Virtua Fighter 3 и т.н. тя предложи на геймърите и изключително атрактивни заглавия като Dead or Alive, Mortal Kombat Gold (значително подобрена версия на MK4), Shenmue и Ready 2 Rumble. Животът на DreamCast обаче се оказа сравнително кратък. Основна причина бе по-бързата от очакваното поява на PlayStation 2 и предизвикания от това отлив към конзолата на Sony. През 2001 г. SEGA официално обявиха, че прекратяват производството на DreamCast, а година по-късно въобще се отказаха да произвеждат нови конзоли и решиха да се концентрират изцяло върху разработката на игри за чужди платформи.



По принцип още от самото начало много хора смятаха, че DreamCast ще е лесна за емулиране конзола. Причина за тази увереност бе използването на Windows CE като операционна система и специална версия на DirectX. DreamCast също така използва графичен ускорител PowerVR, който по това време се предлагаше и за PC. Както обикновено задачата се оказа значително по-трудна от очакваното. През годините се появиха няколко емулатора, които обаче успяваха в най-добрия случай да пуснат няколко самоделни игри и дема. Изведнъж преди няколко месеца като от нищото се появи Chankast, който предизвика същата изненада както преди години и появата на UltraHLE (първият работещ емулатор на Nintendo 64). Още по-интересното беше, че подобно на UltreHLE и Chankast още от първата си версия поддържаше внушително количество игри, които освен всичко работят почти перфектно. Междувременно през юни излезе и версия 0.2 на емулатора, която допълнително разшири каталога от работещи заглавия и оправи доста бъгове в най-различни игри. В близките седмици пък се очаква трета версия, която освен още по-добра емулация ще добави и възможност за игра на цял екран. Между другото програмата е с обем само 1 MB и се разработва от общо трима души – baktery, unai и garrofi, които твърдят, че досега целият проект им е отнел общо 3 месеца!

Като всеки друг емулатор и Chankast си има своите особености. Първата е, че за да го подкарате, ще трябва да ползвате WindowsXP или Windows 2003. На по-стари версии на операционната система на Microsoft емулаторът няма да тръгне въобще. Второто нещо, което трябва да имате предвид, са системните изисквания. SEGA DreamCast е относително мощна конзола и нейното емулиране изисква сериозни ресурси от вашето PC. Смислена скорост на емулацията ще получите едва с процесор над 2 GHz и бърза видеокарта. Ако сте притежател на съответна машина, ви трябва само копие от BIOS на DreamCast и съответните игри и купонът може да започне. По време на тестовете също така забелязахме, че голяма част от пиратските версии на игрите имат проблеми с емулатора. Това важи в особено голяма степен за издадените от групата Echelon рипове, които почти никога не тръгват. Според авторите на Chankast причината е в добавеното от кракерите интро, което на този етап е несъвместимо с емулатора. Пълен списък с поддържаните игри, както и полезни съвети как да подкарате някое проблемно заглавие можете да намерите на официалния сайт на емулатора – www.chanka.org.

Soul Calibur

Производител: Namco
Година: 1999
Тествана с Chankast 0.2
Статус: Перфектна емулация

Забележка: Версията на Echelon не работи с Chankast!



Според мнозина това е най-добрата тупалка за DreamCast, а и не само за тази конзола. За разлика от разочароващата втора част, която излезе миналата година, първият Soul Calibur предлага действително зарибяващ геймплей с много оръжия, чудесни анимации и разнообразни комбота. Освен всичко друго DC версията на играта изглежда дори по-добре от аркадния автомат, и а версията за конзолата на SEGA така или иначе е единственият ви начин да играете тази битказджийска класика в домашни условия.





Virtua Fighter 3tb

Производител: SEGA
Година: 2000
Тествана с Chankast 0.2
Статус: Перфектна емулация

Virtua Fighter 3tb е една от биткаджийските игри, които така и никога не се излязоха за PC, въпреки че SEGA бяха пуснали компютърни версии на първите две издания от поредицата. Една от причините вероятно е, че шефовете на компанията са решили да използват популярността на марката VIrtua Fighter, за да наложат DreamCast на конзолния пазар. VF3 определено е едно от игрите, които всеки фен на тупалките трябва да изиграе. В графично отношение тя е с класи над своите предшественици и дори от днешна гледна точка изглежда съвсем прилично. Геймплеят е типичен за серията, което значи, че ви очаква богат набор от удари и комбота, които искат седмици, за да ги усвоите в изцяло. С други думи: ако сте фен на тупалките, Virtua Fighter 3tb е заглавие, което не трябва да изпускате!

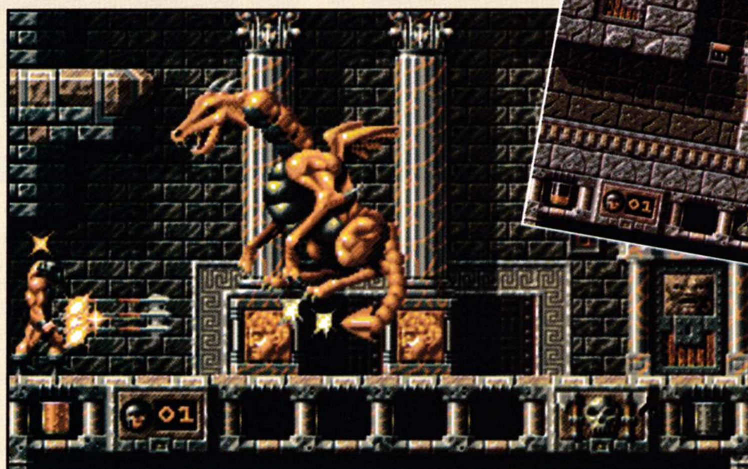




GODS

Главният герой иска да стане безсмъртен. Боговете ще изпълнят желанието му, ако той се справи със задача, която според тях не е по силите му. Ако все пак юнакът победи, боговете ще имат полза от това, но ако загуби, пак ще са доволни, защото не е хубаво до Олимп да стигат простосмъртни.

Веселин Жилов
sizyfus@abv.bg



GODS на пръв поглед е стандартна аркадна игра. Биете се с босове, всеки от които се побеждава с различна тактика. Избягвате капани, избивате безброй гадини, събирате съкровища. А ако губите повече животи, отколкото печелите, ви постига фатален и необратим Game Over.

Необичайното е в това, че освен аркадна игра, GODS е и action-adventure. В нея има интересни загадки. Уникалното в тях е, че проблемите имат много различни решения. Представете си например, че трябва да стигнете до ключ, който се намира на много висока поставка. Можете да търсите средство, с което да смъкнете поставката по-ниско. Друг вариант е да откриете тайник, в който има еликсир за висок скок. Най-накрая, можете да накарате някого от враговете да вземе ключа вместо вас, след което да го примамите долу с някой друг предмет. (Някои гадини са крадци и отмъкват от вас ценни вещи. От тях обаче, както сами виждате, има и полза).



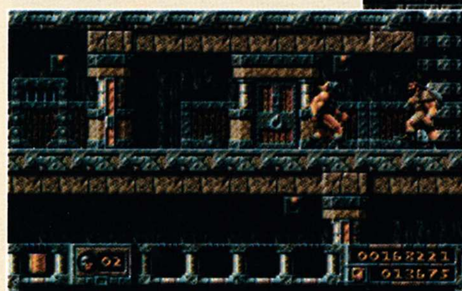
Нивата в GODS са нелинейни. Тази нелинейност НЕ се дължи на множество разклонения и "ръкави", чрез които се стига до една и съща цел. По-скоро в една и съща стая могат да се случат коренно различни неща в зависимост от вашите действия. Спомням си как в едно ниво камък събори ключа за изхода от мястото му и той падна в един капан. Имаше начин да предотвратя тази неприятна случка, но се усетих твърде късно. Въпреки това положението не беше безнадеждно – намерих бомби, с които да обезвредя капана. Друг вариант е да използвате щит, който ви дава временна неуязвимост и така да вземете ключа, без капанът да ви убие.

Интересното е, че

играта следи начина, по който играете и това задейства различни събития,

които променят части от нивото. Много от ситуациите се изключват взаимно. От небето понякога падат благинки, които също зависят от начина, по който играете. Всяко ниво е проядено от тайници като швейцарско сирене.

Някои тухли подлежат на разрушаване (ако имате подходящото оръжие). Разбира се, невинаги разрушаването на стени и подова настилка е полезно за вас. В много случаи трябва да внимавате при стрелбата да не пострада околната среда. Някои врагове също могат да трошат стените и с това ви пречат много. Представете си, че в някакво място са зазидани техни другари – разрушавайки стаята им, те ги пускат на свобода. Могат да разрушат важно за вас стълбище (въпреки че в GODS винаги има друг път...)





Друг интересен елемент са подовите врати, или вратите-шахти (за съжаление на български нямаме дума за "trapdoor"). Понякога е полезно да са затворени, за да стъпите върху тях, а друг път – да са отворени, за да паднете долу.

Те могат да блокират пътя ви до целта или да ви помагат да стигнете до нея. Могат да служат като капан, като мост или като наредени стъпала, по които да скачате. Но това не е всичко – те могат да улавят падащи обекти, да задържат в себе си предмети и врагове, или с отварянето си да ги пускат надолу. Потенциалът им за загадки с алтернативни решения е огромен.

По-обикновените неща като под-

вижни подове и стени, освен да крият тайници, имат и други приложения. Спомням си как веднъж се катерех по една стълба, а две демончета ме преследваха, скачайки по камъните встрани от нея. Оказа се, че има начин тези камъни да бъдат прибрани обратно в стената, което ги лишава от възможността да ме докопат. В друг случай бях в тесен коридор и враговете ме нападаха от две страни. По средата на коридора имаше обикновена врата, аз я затръшнах избих първата групичка, докато другата си чакаше реда от другата страна на вратата.

Като заговорих за битки,

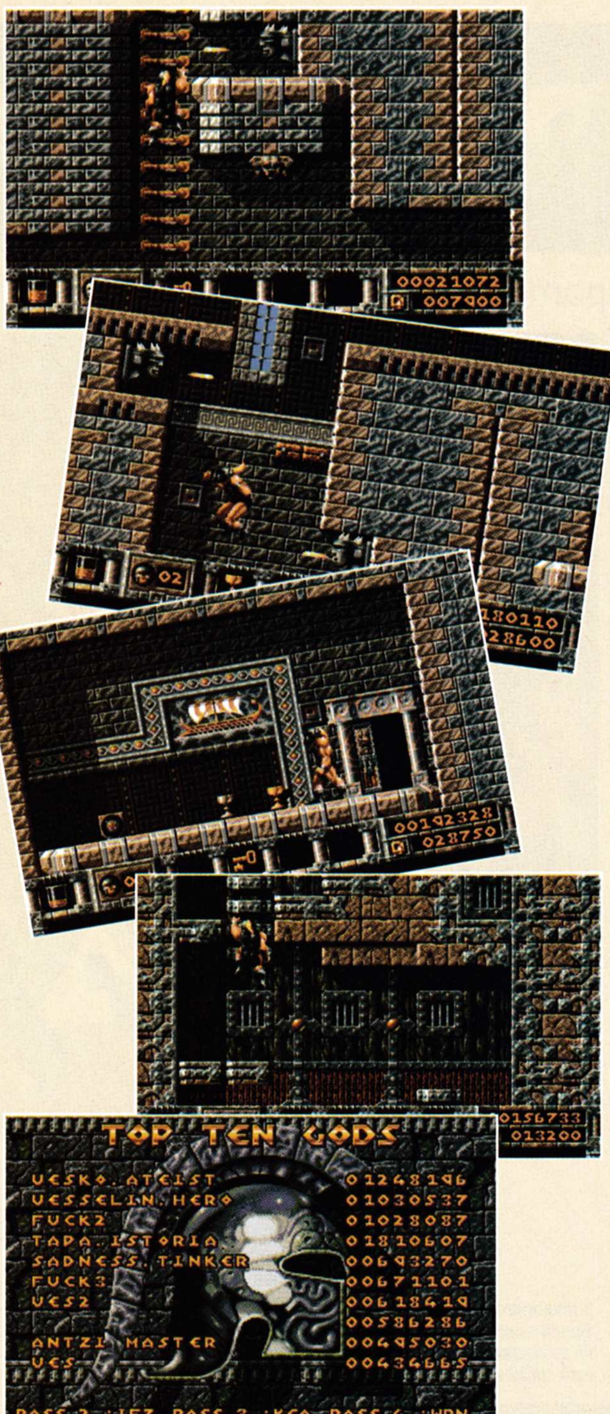
враговете в GODS са просто изумителни

Странни оживяващи статуи, кошери с хвърчащи насекоми (трябва да унищожите кошера, за да не бълва гадини), чудовища, които, като отнесат достатъчно бой, се разпадат на множество по-малки гадинки... Те всички са измислени и нарисувани с огромна фантазия.

Оръжията също са разнообразни. Обикновените оръжия (ножове, копия, брадви, боздугани, пламъчета) мятате по врага. Те имат модификатори за траектория, от които зависи как ще ги хвърляте.

По-просто е, отколкото звучи. В общи линии можете да хвърляте всичко концентрирано в права линия напред (подходящо за врагове, ходещи по земята), или разконцентрирано, като покривате по-голяма площ (подходящо за големи групи летящи или скачащи същества). Някои оръжия имат по-специални функции (аналози на самонасочващи се ракети, гранати и мини, но много по-забавни).

От време на време срещате търговец, който ви продава както оръжия, така и други полезни благинки. Много от тях могат да бъдат открити в тайници из нивата, но има и вещи, които са уникални. Интересен например е щитът, който, както вече споменах, ви прави временно неуязвими. Това ви помага да падате от огромни височини и да преодолявате капани. (В GODS можете да обезвреждате или, не дай Боже, да активирате капани. А тъй като капаните са смъртоносни и в повечето случаи не могат да бъдат прескочени, те ограничават достъпа до определени места.) Друг интересен предмет е орелът – механична летяща птица, която се бие рамо до рамо с вас, но мре непрактично бързо. Умението да замразите всичко, що щъка по екрана, също се продава като вещ.



Длъжен съм да кажа няколко думи за прекрасната графика на играта. GODS излиза през 1991 година. По това време цветовете на екрана можеше да ги преброите на пръсти, а пикселите са толкова едри, че направо режат очите. Когато си пуснах GODS, за да извадя картинки за статията, зяпнах. Първата ми мисъл беше, че виждам нещо, предварително рендерирано с 3D Studio. Художникът на играта – Marc Coleman, е нарисувал свят, в който усещате плътността, материалността, обема на всеки един обект. Мраморът и кристалите отразяват светлината, вдлъбнатините в стените потъват в сенки... изумително! Някои предмети, оръжия и гадини са анимирани да се въртят около оста си, създавайки илюзията за триизмерност.

Mark Coleman е ключова фигура в Bitmap Brothers, но не той стои зад дизайна на нивата в GODS. За съжаление останалите аркадни игри на фирмата не притежават такава комплексност, а точно това прави GODS толкова уникален.

Бих искал да завърша тази статия, като ви дам съвет за убиването на последния бос. Не стреляйте по кратуната, а по това, което излиза от нея. Това не е оръжието на боса, това е мозъчното вещество на самия бос! За да можете да стреляте по него, без да ви докосне, покатерете се на централната платформа.

И тъй като остана още малко място, ще го използвам, за да благодаря на двама души, без които тези думи нямаше да бъдат написани. Благодаря на бате Митко, който е най-големият майстор на GODS, който познавам и който ме въведе в тайните на играта преди десет години. Благодаря и на сестра си Радосвета, която редовно ми идваше на свиждане в ада и която ми помогна да напиша статията за Sanitarium в миналия брой.

WARHAMMER®

Военна фентъзи стратегия, но не върху компютърния монитор

През последните години в България все по-ясно може да се забележи постепенното навлизане и популяризиране на явлението, наричано на запад "хоби-гейминг". В тази статия няма да ви говоря отново за настолните ролеви игри, нито за игрите с колекционерски карти, които вече са добре познати на мнозина, а ще ви представя нещо по-различно. Warhammer е може би най-популярната от т.нар. "настолни военни игри" (tabletop wargames), които предлагат още един уникален начин да се забавлявате заедно с вашите приятели.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net


Ръчно направените терени не са задължителни, но са приятна екстра в игра.

И все пак какво представляват тези "военни игри"? Тъй като нашето списание по начало е ориентирано към феновете на компютърните игри, може би ще е най-добре да отговоря на този въпрос, правейки сравнение с тях. Сигурно някои от вас са играли една от някогашните компютърни стратегии със същото име – например аз имам много добри спомени от Warhammer: Dark Omen, която за мен до ден-днешен си остава еталон за това как трябва да изглежда една добра тактическа компютърна игра. Дори да нямате спомени точно от това заглавие, убеден съм, че всеки от вас е играл поне една стратегия, в която е управлявал епични армии, съставени от разнообразни по външен вид и функционалност бойни единици, вживявал се е в ролята на генерал и е поставял на изпитание тактическите си умения срещу тези на вражеския главнокомандващ, бил той компютърно симулиран опонент или реален човек при мрежови дуел. Е, съвсем подобно преживяване ви очаква и в настолния Warhammer, вдъхновил някогашните компютърни игри със същото име, като основната разлика е, че


В тази малка схватка едната армия се опитва да удържи защитната линия на реката.

тук можете да пипнете с ръка вашите войници и да погледнете противника в очите

Армиите се състоят от множество малки пластмасови или метални фигурки (наричани понякога миниатюри), всяка от които представлява отделен боец. За целите на играта еднотипни фигурки се групират в бойни взводове, но има и такива, които действат индивидуално – например магьосниците и героите. Действието се развива в оригинален мрачен фентъзи сетинг, в който военните конфликти са се превърнали в ежедневие и общо 13 различни групировки се борят за надмощие. Настолният Warhammer съществува и еволюира от много години, като правилата са претърпели няколко ревизии. Актуалното, шесто тяхно издание е в сила от 2000 година.

"Стартовият пакет" на играта предлага 288-странична книга с правила и описание на света, специални зарове, линийки и пластмасови форми, необходими за играта, както и частите на няколко бойни отряди и единици на две от враждуващите групи – Орките и Империята. Обърнете внимание, че сглобяването на фигурките и евентуалното им оцветяването е оставено на играчите – за запалените по хобито то често носи също толкова голямо удоволствие, колкото и самата игра. В кутията ще откриете още частите на една полуразрушена сграда, които красноречиво показват един друг аспект на това хоби – конструирането на специални терени в умален мащаб, върху които да се провеждат битките. Всички тези дейности, свързани със сглобяване и оцветяване, изискват известни усилия и търпение от ваша страна, но не е необходимо да сте професионален художник, за да се справите. "Който може да държи молив, няма да има проблем да се справи и с четката" – казват често старите Warhammer-фенове и обикновено са прави – няма нищо сложно, стига да човек да има желание. Пък и крайният резултат си заслужава – всеки отделен войник във вашата армия ще изг-


Укрепената на хълма армия е в много по-изгодна позиция.


Тази войска е наистина впечатляваща с размерите си.

лежда уникално, ще е застанал в различна поза, а дори накрая да има забележими дребни несъвършенства, причинени от вашата неопитност, те са пренебрежими на фона на удоволствието, че

сте "направили" цялата тази войска със собствените си ръце

Струва си да отбележа изрично, че Warhammer не е подходящ подарък за малки деца и по правило привлича по-скоро възрастни фенове, които могат да се посветят на играта пълноценно.

Както с много други хоби-игри, "стартовият пакет" е само началото, което отваря вратата към хобито, но далеч не го разкрива в пълната му дълбочина. Всеки запален играч на Warhammer си е комплектовал поне една собствена армия, закупувайки допълнителни единици и други игрови компоненти. Възможностите са практически необятни – всяка от 13-те "раси" има свои силни и слаби страни, а дори две армии на една и съща раса съвсем не е задължително да си приличат, тъй като могат да бъдат комплектовани от съвсем различни както по външен вид, така и по способности бойни единици. В тази кратка статия нямам възможност да опиша подробно правилата, нито дори отделните раси, но всеки, който се интересува, може да почерпи допълнителна информация от официалния сайт на играта.

Логично е, че за да се получи честна битка между двама играчи, трябва да има някакви твърди критерии за баланс на силите. Справедливостта е гарантирана от правилата чрез точкова оценка на всяка бойна единица, направена съобразно способностите и относителната ѝ бойна ефективност. Преди играта участниците се споразумяват за някакъв лимит от точки, който ефективно определя не само силата на армията, а и приблизителната продължителност на сражението. Така например, ако двама души играят с войски, оценени на по 2000 точки, може да очакват, че битката ще продължи няколко часа, но ако точките са 6000 за всяка страна, може да се проточи дори повече от ден. В такива грандиозни сражения често участват по няколко играчи от всяка страна, които контролират различни части от армията. Естествено, нищо не ви пречи да сблъскате на бойното поле повече от две армии или да пробвате

сценарий или кампания,

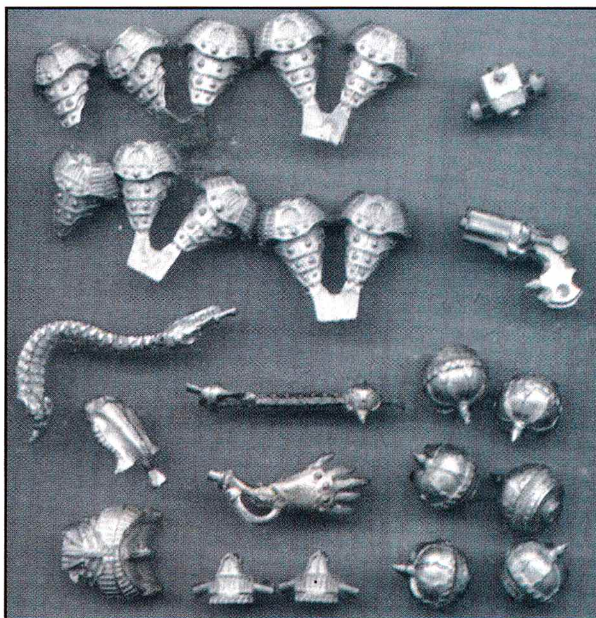
които до голяма степен са аналогични на съответните си еквиваленти в компютърните игри. Warhammer феновете по света организират най-различни мероприятия като официални турнири от сражения или конкурси за най-красиво оцветени фигурки, но у нас феновете все още са твърде малко и, поне доколкото аз съм информиран, не се провеждат подобни събития от голям мащаб.

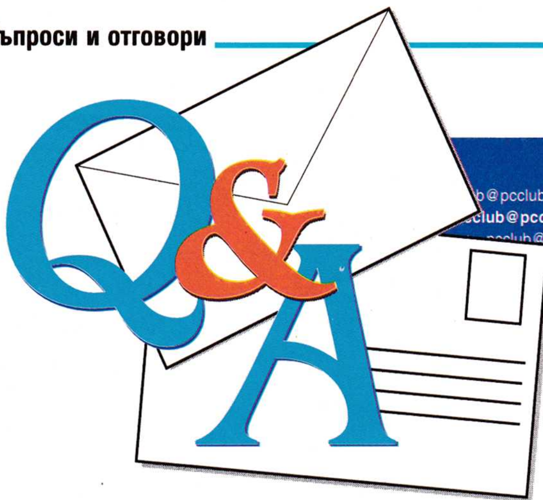
В края на статията искам да отбележа, че макар и най-популярен, Warhammer далеч не е единствен по рода си. Примери за други подобни настолни игри са например Warhammer 40000, която пренася битката във фантастичното бъдеще на същия този фентъзи свят и Властелинът на Пръстените, който предлага възможността да водите война в Толкиновата Средна Земя.

Военните игри са хоби, което съществува от десетилетия, но като цяло ние, българите, го откриваме едва сега. Смятам, че Warhammer представлява интерес дори само заради това, още повече, че великолепната бойна система и прекрасният мрачен фентъзи сетинг са вдъхновили и ще продължат да вдъхновяват множество компютърни игри и е добре да се запознаем с настолния им "родител". Преди да решите обаче да се захванете сериозно с това хоби, трябва да прецените за себе си дали имате нужното желание, време и финанси за едно такова занимание, защото играта изисква търпение, отдаденост, опознаване на правилата и, не на последно място – пари.


Гоблински балиста-отряд, който е взел на мушка враговете.

Само малка част от "аксесоарите" за вашите войници.





Рицарите на честта 1

From: li_mu_baj@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club.

Пиша ви за първи път и не желая много-много да публикувате писмото ми (но няма да ви се разсърдя, ако го направите). Аз съм върл фен на стратегиите и, честно казано, други игри рядко играя. Засега съм доволен от статиите за стратегии и ви пожелавам да продължавате все в този дух. Искам да ви питам обаче кога се очаква да излезе толкова нашумялата наскоро игра Knights Of Honor. Преди време четох, че щяла да излиза април 2004, а ние вече сме юни 2004. Не сте писали нищо за прекратяване или забавяне на играта и ми стана много чудно къде се загуби тази толкова чакана игра.

Адриан (li_mu_baj) Томов

Reply:

Пусковата дата на Knights of Honor бе изместена напред без много шум и сега на сайта на играта пише, че тя ще е готова през есента на тази година. Точен месец и дата няма, но авторите намекват, че може би съвсем скоро ще издадат демоверсия, което значи, че разработката отива към края си. Във всеки случай е ясно, че ще трябва да чакаме за готовата игра поне до месец септември. Официалният сайт на играта е http://www.knights-of-honor.net/

Рицарите на честта 2

From: unknown_styhle@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, аз съм голям фен на геймърското списание PC Club и ви пиша, защото бяхте написали статия с информация за Knights of Honor в брой 37. Още след като я прочетох преди няколко месеца, се запалих по играта и я чакам с нетърпение, но тя все още не е излязла, въпреки че трябваше да е готова до второто тримесечие на 2004 година. Знам, че списанието не носи отговорност за промяната на пусковите дати на игрите, но искам да ви попитам кога ще е на пазара?

Reply:

Наистина, интересът към това заглавие е голям и дано то успее да оправдае всички очаквания на феновете. Не ни остава нищо, освен да повторим отговора на предишното писмо - засега се очаква играта да излезе тази есен. Дано законите на Мърфи (вж. стр. 52) този път случайно се издънят и няма нови отлагания на пусковата дата. Да се надяваме, че досегашното забавяне е "за добро", а готовата игра ще бъде изпипана, балансирана и максимално изчистена от бъгове и недомислици след този удължен период за разработка.

Периметърът на фонетичната кирилизация

From: rusio@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Пише ви един ваш верен фен (е, за пръв път ви пиша, ама нейсе). Имам два проблема, които се надявам да разреша с ваша помощ:

1. Взех си играта Perimeter (страхотна е, надявам се да драснете нещо за нея в настоящия брой) и съм на шеста мисия - Vulkan. Изпълнил съм първите две задачи и съм построил портала, обаче не знам какво да правя след това. Пише, че трябва да заредя спиралата (Charge the spiral), ама незнам какво за бога е това.

2. Сложете на дисковете или DVD-то Flextype, че с тая BDS се измъчих.

Благодаря ви предварително!

Reply:

Както си видял, статия за Perimeter пуснахме в предишния брой (явно си пратил писмото преди да си го купиш). За да заредиш спиралата, трябва просто да приземиш основната си база (Frame) на повърхността на планетата. Ще видиш индикатор за зареждане. Когато се напълни до 100%, вече можеш да минеш мисията и да продължиш напред.

Колкото до второто ти искане, за съжаление там не можем да ти помогнем - Flextype е комерсиален продукт и ако го качим на дисковете, създателите му от Datexs с право ще ни се разсърдят и ще ни осъдят. Лично аз ти препоръчвам да се научиш да пишеш на BDS - за мен е много по-удобно (подредбата на клавишите е направена специално с цел да се ускори писането - например всички гласни букви са отляво, а всички съгласни - отдясно, също така често използваните букви са на удобни места, а не някъде по периферията на клавиатурата)

и когато свикнеш, сигурно няма да искаш да се върнеш на фонетичната кирилизация. Естествено, това си е мое мнение и много хора ще ти кажат точно противоположното (че не е удобно да поддържаш едновременно две кодови таблици в главата си за писане на английски и български), така че в крайна сметка всичко си остава въпрос на лични предпочитания.

За логото на отбора

From: alf@asparuhovo.net
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, хора от най-якото списание! Аз имам въпроси към вас. Щях да ви питам много неща, ама ги забравих, докато се наканя да ви пиша! Първо - от къде мога си намеря играта "In Memoriam"? Също така, бяхте писали статия за интернет играта Hattrick.org, та искам ви питам как се взема лого за отбора? Някой ми каза, че трябвало да плащам, ама аз не искам :). Много поздрави на всички. Чао!

Reply:
Относно In Memoriam за съжаление не можем да ти помогнем, защото не се занимаваме с разпространение на игри. По въпроса за Hattrick, обаче, мога да ти дам по-изчерпателен отговор. Както знаеш, играта е безплатна. Предлагат се обаче и тъй наречените "поддръжник акаунти", които са платени и дават на играча някои екстри като възможност да си слага лого на отбора, да избира екипа си, да пуска "изявления за пресата", повече статистики и т.н. Всички тези неща не дават никакво реално предимство в игра и са просто малък подарък за хората, които решат да си купят "поддръжник". Все пак, в играта в момента участват над 300000 активни играчи от цял свят, а на авторите, естествено, им трябват някакви пари, за да я поддържат, като при това предпочитат да си остане безплатна (иначе страни като България изобщо нямаше да имат смислени първенства). В нашата страна подобен платен акаунт имат 50-тина души от общо близо 1500 и точно това са отборите с лога, които си видял. Разбираемо е, ако ти не можеш или не искаш да си плащаш за подобна "козметична" екстра. В този случай мога да те посъветвам единствено да си направиш уебсайт на отбора на някой от безплатните сървъри. Там ще можеш да си сложиш лого и каквото друго си пожелаеш, например статистики или подробности за играчите, при това без да плащаш нито стотинка. Пожелавам ти успех в играта и много победи!

Какво стана с настолните ролеви игри?

From: barzak456@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC Club!
Следя вашето списание от много време и като цяло съм доволен от плодовете на труда ви. Липсва ми обаче някогашната рубрика за настолни ролеви игри. Вашето списание ме запали по това изключително увлекателно занимание и играя вече близо година. Смятам, че нашенските опити да се направи настолна РПГ не струват, така че ползвам западни системи (например Dungeons & Dragons). Дори си купих книгите в оригинал. Искам да питам, има ли шанс скоро пак да видя на страниците на любимото си списание статии за настолни РПГ? Знам, че се занимавате предимно с компютърни заглавия, но щом имате рубрика за кино, защо не и това? Няма да се разсърдя, нито ще спра да ви купувам, ако отговорите с "не", но се надявам поне на някакъв отговор.
Чао!

Reply:
Радвам се, че точно статиите за настолни ролеви игри от PC Club са те запалили по това уникално хоби. Нашето списание винаги е обръщало внимание и на странични теми - виж например статията за Warhammer в този брой. Не знам дали ще направим някога отново постоянна рубрика за настолни ролеви игри, но със сигурност е възможно да пуснем отделни статии в тази насока. Например наскоро излезе изключително интересният игрови свят (сетинг) Eberron за Dungeon & Dragons. Той е предвиден за настолни игри, но по него вече се разработват и две компютърни, така че изглежда съвсем закономерно да го представим на нашите читатели. Без да давам никакви обещания, ще кажа само - отваряй си очите и очаквай следващия брой!

Проблем с Quick Time

From: brad@gbg.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте!
Имам един проблем, много бих се радвал, ако можете да ми помогнете. Ще бъда кратък, става въпрос за файловия формат MOV (за Quick Time). Пускам аз някой нов MOV клип и той тръгва, пускам друг и ми изписва "Couldn't open the file 'kotor2_walkthrough.mov', because it is not a file that Quick Time understands". Има и други нови трейлъри, които дават същата грешка. Развалени ли са или се пускат по друг начин? Моля, помогнете!
Ваш верен фен БРАД.

Reply:
Сещаме се само за две възможни причини за този проблем. Може би нямаш актуална версия на Quick Time и съответно можеш да отваряш само стари файлове. Решението е просто да инсталираш най-новата версия, която се разпространява безплатно в интернет. Адресът е: http://www.apple.com/quicktime/download/ . Втората възможност е самите файлове да са развалени или непълно изтеглени, в който случай трябва да си намериш работеща тяхна версия. Ако става въпрос за файлове от нашите дискове - всички те се тестват и със сигурност са работещи, освен ако по случайност не ти се е паднал дефектен диск (вероятността за това е пренебрежимо малка).

На писмата отговори:
Боян Спасов

Ако нещо неприятно може да се случи, то ще се случи точно на вас

Геймърските закони на Мърфи

Закон на Мърфи (оригинал) – Ако нещо неприятно може да се случи, тогава то задължително наистина ще се случи.

Закон на Мърфи (разширен) – Ако нещо неприятно може да се случи по няколко начина, то ще избере най-неприятния възможен измежду тях.

Допълнение към закона на Мърфи относно геймърите – Законът на Мърфи важи с пълна сила и за вас!

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Закон на Дядо Йоцо за очакването – Ако очаквате дълго време и с интерес една игра, то тя ще се забави.

Първо разширение на закона за очакването – Когато (ако) играта излезе, няма да върви на компютъра ви.

Второ разширение на закона за очакването – Ако някак си успеете да я подкарате, то тя ще ви забива.

Парадокс на закона за очакването – Ако премахнете всички проблеми около една чакана игра, в крайна сметка ще се окаже, че тя е скучна, безидейна и по начало не е като за вас.

Първо правило на Дюк за пусковите дати – Ако една игра може да не излезе навреме, то тя сигурно няма да излезе навреме.

Второ правило на Дюк за пусковите дати – Всяко следващо отлагане намалява шанса играта да се появи на пазара изобщо.

Първа производна на второто правило на Дюк – "Когато е готова" съвсем спокойно може да означава и "никога".

Аксиома за хардуера – Игрите винаги изискват по-добър хардуер, отколкото вие притежавате.

Теорема за ъпгрейда – Ако смените някой хардуерен компонент, игрите ще започнат да вървят още по-бавно или съвсем няма да тръгват.

Теорема за даунгрейда – Ако се върнете към старата конфигурация, проблемите ще останат налице.

Алтернативна теорема за ъпгрейда – Ако купите модерен и скъп компонент за компютъра си, цената му ще падне наполовина след две седмици.

Постулат на синия екран – Ако в някой момент по време на игра се случи да не сте се записвали от дълго време, то компютърът ви задължително ще блокира.

Закон на Гайбръш за куестовете – Всички добри куестове са направени преди много време.

Добавка на Blizzard Entertainment и LucasArts към закона на Гайбръш – Ако очаквате нов куест с интерес и той се очертава да е хубав (в противоречие със закона на Гайбръш), компанията, която го прави, неминуемо ще прекрати разработката.

Лема за клонингите – Ако един куест се разпространява от The Adventure Company, то той няма да е нищо повече от калпав MYST-клонинг.

Извод за перспективите на жанра – Всички куестове в бъдещето ще се разпространяват от The Adventure Company.

Сесиен закон за свободното време – Всички интересни игри излизат по времето, когато сте твърде заети, за да се занимавате с компютъра.

Парадокс на сесийния закон за свободното време – Когато престанете да сте заети, вече ще сте загубили интерес към игрите.

Следствие (Закон за скуката) – Когато имате много свободно време, няма никакви хубави игри.

Интернет закон за лага – няма такова нещо като "достатъчно бърза връзка".

Закономерност на хидрата за пачовете – На мястото на всеки проблем, който пачът отстранява, се появяват два нови.

Първи постулат на 3D-екшъните – Ако намерите ракетомет, няма да имате ракети за него.

Втори постулат на 3D-екшъните – Ако намерите ракети, няма да имате ракетомет.

Последен (фатален) постулат на 3D-екшъните – Ако намерите и ракетомет и ракети, единственото, което ще направите с тях, ще е да се самоубиете по особено ефектен начин.

Сериозен закон на Сам за 3D-екшъните – Винаги има още чудовища.

Първи закон за геймърската журналистика – Всички хубави игри се разпределят на колегите.

Втори закон за геймърската журналистика – Ако текстовият редактор може да забие, то то@#щ_2#абие/////

...и ще опропасти някой незапазен четиристраничен ферман с всичките му 1084 поправки... – Бел. ред.

Al Lowe's Humor Site

Хумористичният сайт на създателя на Larry

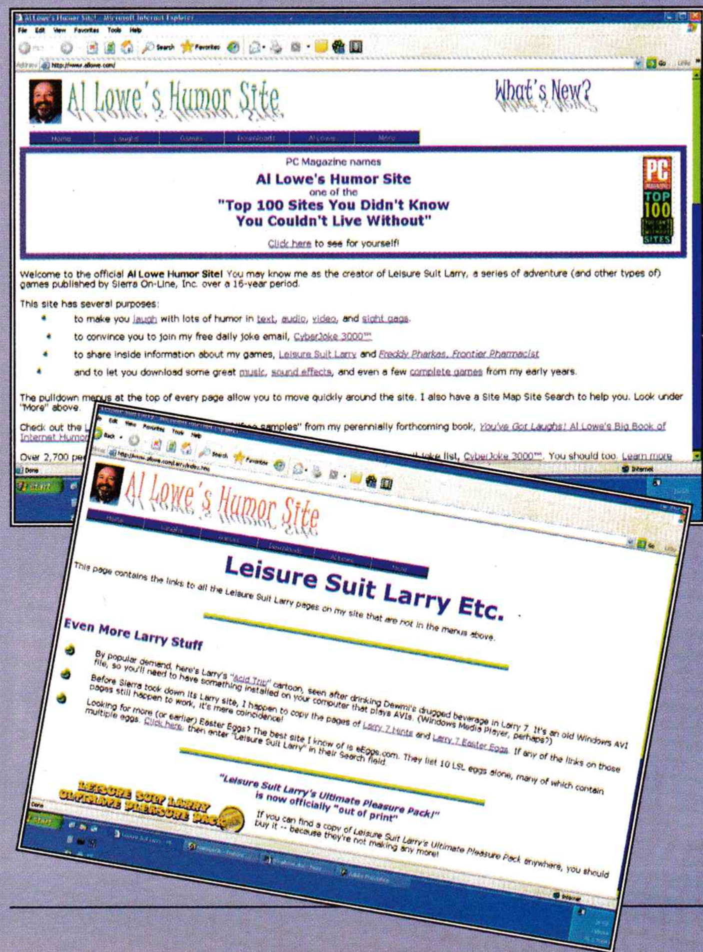
■ http://www.allowe.com/

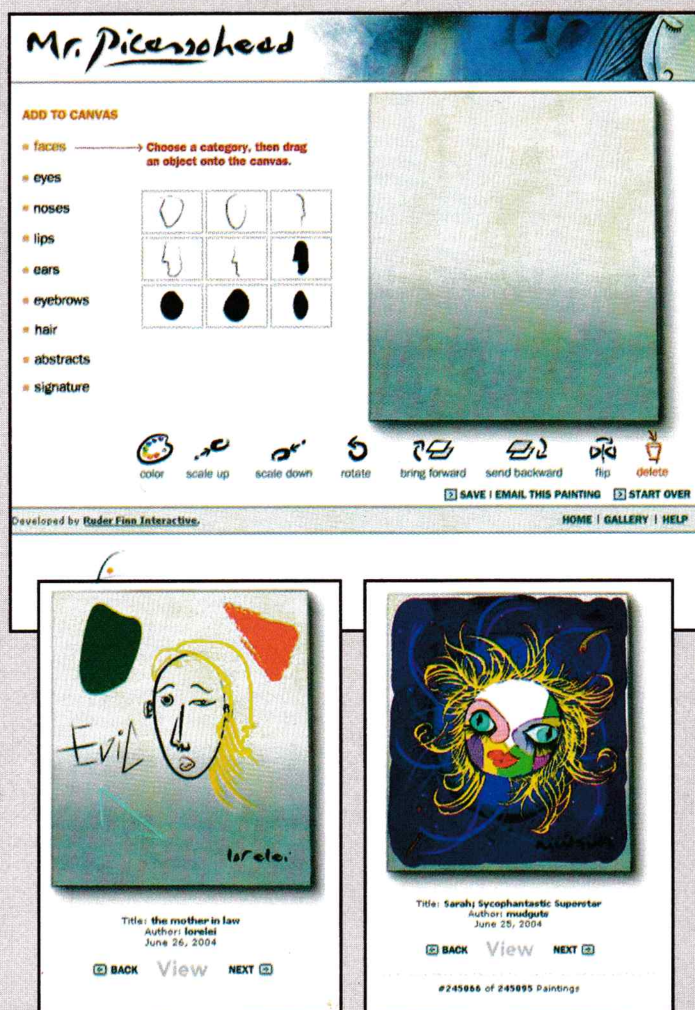
Когато преди месец подготвях едностранично превю за замисляния нов епизод на серията Larry, дори не подозирах, че търсейки материали за статията, ще се натъкна на личния сайт Ал Лоу – брилянтен хуморист, автор на старите Larry-игри, един друг някогашен куест на Sierra, наречен "Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist", още доста мно-о-ого древни и отдавна забравени забравени заглавия. Изобщо – една от ярките личности от геймърската история.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

Въпреки непривлекателния дизайн на страницата, уверявам ви, че си струва да я посетите. Ако сте фен на старите заглавия на Ал Лоу, тук ще намерите много "вътрешна" информация за тях, включително приятни изнанади като дизайнерски записки, "великденски яйда" за Larry 7, десктоп тапети с гаджетата на Лари, текстът на баладата на Фреди Фаркас, музикален файл, в който лично Ал Лоу изпява тази балада, въпросите на тестовете за пълнолетие от първите Лари-игри и още, и още... Безплатно за даунлоад ви се предлагат няколко от най-старите творения на Ал Лоу – цели игри, които можете да подкарате със съответните емулатори.

Но, както казват в телевизионните реклами, това не е всичко. Сайтът предлага освен приятни изненади за любителите на старите куестове, още забележително голяма колекция хумористични материали, нямащи никаква връзка връзка с някогашната кариера на Ал Лоу като гейм-дизайнер – вицове, клипове, смешни картинки и какви ли не други забавни неща. Можете да ги разглеждате с часове и пак няма да сте видели всичко. Сайтът продължава да се актуализира редовно, така че няма да сбъркате, ако си го отбележите и периодически проверявате за нови забавни изненади.





Mr. Picassohead

Станете Пикасо за 5 минути

■ http://www.mrpicassohead.com/

Този сайт може да бъде класифициран единствено в категорията "странни" – на него можете бързо и лесно да създавате рисунки в стила на известните "лица" на Пикасо. За целта не е нужно да сте гениален художник, нито да имате каквито и да е артистични умения – необходимо ви е само въображение и малко свободно време.

Боян Спасов
blizzard@rpgbg.net

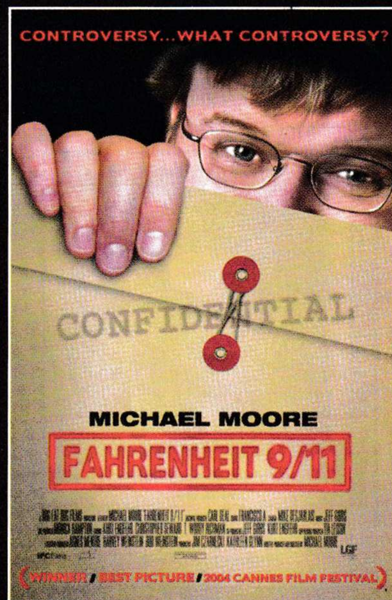
За да направите своя шедьовър, разполагате с колекция от елементи – абстрактни лица, очи, носове, уши, вежди и т.н. Имате възможността да ги разполагате върху виртуалното платно, да ги оцветявате по ваш вкус и да прилагате различни прости геометрични преборазувания върху тях – промяна на размера, завъртане и т.н. Интерфейсът е изключително лесен и интуитивен, така че по никакъв начин да не спъва творческите ви пориви. След като направите своята творба остава само да се подпишете и да я публикувате в галерията на сайта, така че цял свят да й се порадва. В момента там се помещават общо около 250000 картини. Макар че по начало сайтът е предвиден за рисуване на абстрактни лица, много хора са намерили други начини да го използват и са създали множество остроумни, загадъчни или поне забавни рисунки, за които едва ли бихте предположили, че могат да бъдат направени с малкото простички абстрактни компоненти, които са на разположение. Истинско предизвикателство е да направите нещо също толкова интересно, за което другите ентусиазирани виртуални Пикасовци досега не са се досетили...

11 септември по Фаренхайт

(Fahrenheit 9/11)

Ако ме излъжеш веднъж, срам за теб.
Ако ме излъжеш два пъти, срам за мен.

■ Lions Gate Films ■ www.fahrenheit911.com ■ **Участват:** (архивни кадри с) Джордж У. Буш, Дик Чейни, Доналд Ръмсфелд, Осама бин Ладен и др. ■ **Режисьор:** Майкъл Мур ■ **документален** ■ **Времетраене:** 122 мин.



Рецензия на документален филм на страниците на PC Club? Защо не? Особено когато филмът е носител на наградата "Златната палма" от последния фестивал в Кан и също така към момента на писането на тази статия оглавява боксофис класацията в САЩ. "Скандален", "задължителен за гледане", "истински шедьовър", "обикновена пропаганда"... това са честите определения за последната творба на наградения с Оскар режисьор Майкъл Мур.

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com

Момент! Кой е този тип и за какво се бори? Майкъл Мур е писател и режисьор. Слави се като безкомпромисен критик на политици предимно от родината си САЩ, но хапе и по лидери отвъд океана. Във филмите си "Роджър и аз" и "Големият" разследва корпоративните интереси на фирмите "Дженеръл моторс" и "Найк", които безсърдечно експлоатират труда на бедното население, включително на деца. Получава Оскар за "Боулинг за Колумбайн", където се опитва да открие причината за ширещото се насилие в Америка. Във "11 септември по Фаренхайт" мерникът му е вдигнат към президента Буш, а пушката му е заредена със зловещи разкрития и солидна доза сарказъм.

Просто пропаганда?

Целта на филма е ясна. Мур иска Буш и обкръжението му да не управляват страната. Ако следите изявите на този режисьор в токшоутата или просто четете неговите интервюта, не е трудно да разберете, че той откровено мрази настоящия си президент. Вероятно помните церемонията по раздаването на последните оскари, когато извика "Срам за вас, г-н Буш!". Тогава войната в Ирак тъкмо започваше.

Но докъде стига омразата му? Със сигурност не и до филма. За продукцията си той използва архивни кадри от десетки телевизии по света и ги оставя сами да говорят. А когато Мур говори, задава предимно логични въпроси и оставя зрителите сами да стигнат до отговорите. Верните поддръжници на Буш обявиха "Fahrenheit 9/11" за пропаганда преди предстоящите избори. И да са прави, това е брилянтна пропаганда, защото се вижда, че на режисьора никак не му е било трудно да принизи Дабая до нивото на жалко същество, което е вредно за всичко живо по света.

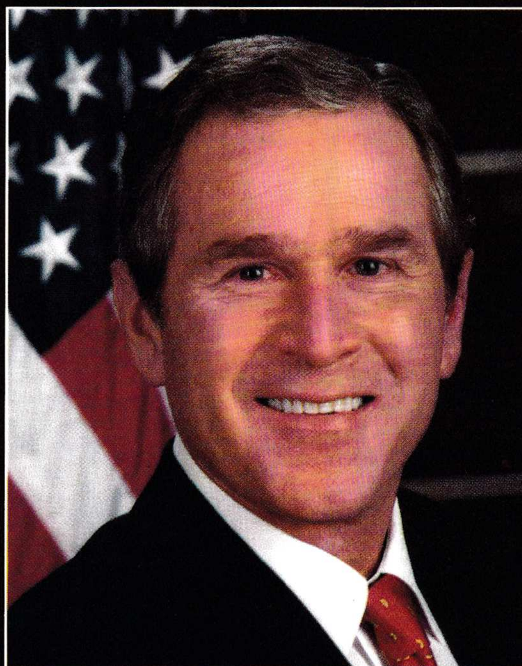
Кой е Дабая? Джордж Дабая Буш, разбира се, както самият той се представя и в последствие е наричан от "почитателите" на неговия правоговор.

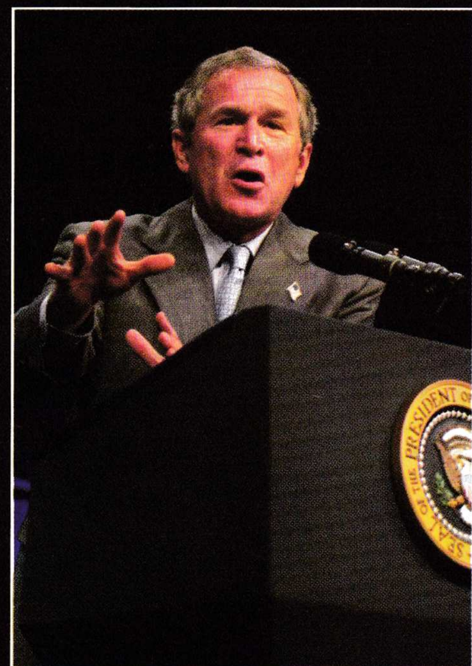


Или пък уникален документален филм?

За мен няма съмнение, че това е документален филм. Не успях да намеря стандартно определение за този жанр, но фактът, че са използвани документи и архивни кадри, го прави именно такъв. А когато материалите се нареждат катс парченца от пъзел в една голяма картина, става страшно.

"Fahrenheit 9/11" започва с изборите, които трябваше да определят кой ще е следващият стопанин на Белия дом. Джордж Буш-младши или Ал Гор. Авторът припомня скандалите около легитимността на изборите, които след 11 септември 2001 бързо бяха забравени, а об-









ществeното внимание бе насочено към Войната с тероризма. Мур обаче не само връща спомените, но показва цензурирани от масмедиите кадри, които направо бетонират предположенията, че Буш е "откраднал" изборите и е променил вота на избирателите.

Следващите минути са посветени на безотговорното поведение на президента, който, както се оказва, е прекарал почти половината от мандата си дотук във ваканции. Но не е пропусната и другата половина, онази след атентатите в Ню Йорк и Пентагона. Изненадващо, Мур се е добрал до пълния 7-минутен запис в училището, където Буш научава за атаките срещу кулите в Манхатън. Това изражение на Бушовото лице просто трябва да се види.

Безотговорност ли? Или гузна съвест?

Няма да навлизам в детайли за останалото съдържание на филма. Не защото при този жанр можем да говорим за спойлъри, а защото, дори да искам, няма да ми стигне мястото.

Авторът се е постарал да разобличи двуличието на настоящата администрация, лъжите, интересите от бизнес естество и всички онези подмолни машинации, които довеждат до т.нар. Война с тероризма.

Принципно "Fahrenheit 9/11" може да раздели на две части – първата разглежда събития преди и около трагичната дата, а другата смисъла и обосновката на окупацията на Ирак. Не са спестени ироничнии описания и на коалиционните партньори на Америка – Мароко, Холандия, Пуерто Рико, Румъния. Странно, но няма нито дума за Англия, Полша, Испания и България.

Манипулация?

Може би. От една страна, се радвам, че името на нашата страна не е споменато, защото нямаше да се върже със съпътстващия коментар, че с такива партньори американските войници са принудени сами да се справят. Реално погледнато, българският контингент в Ирак, съпоставен с общото население на страната ни, е почти толкова, колкото е съотношението и при янките.

От друга страна обаче, щеше да е редно списъкът да е пълен. И тонът да не е саркастичен, а сериозен. Защото както умират американци, за да пълнят портфейлите на една прослойка аристократи (твърдение на Мур), така почернени биват семейства и в Англия, България, Полша...

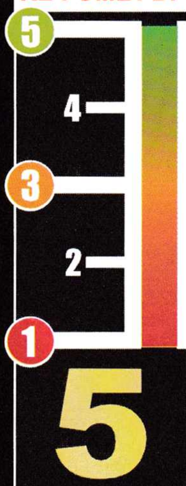
Изпратих писмо на режисьора, в което изразих критиката си. За моя изненада получих отговор. Кратък, но ясен. Да следя официалния сайт. И, действително, на 1 юли там се появи общ отговор на всички отзиви, свързани с тази "манипулация", а именно препоръка да се обърне внимание на следващите теми във филма. Най-вече на организираното заблуждаване на американския народ и света, че Ирак има оръжия за масово поразяване и планира да ги използва срещу "цивилизованите народи". Ясно, Мур бе имал предвид, че България просто беше поредната жертва на Буш и неговите лъжи. Въпросът, който остава, е... какво дирим още там? Пълним с войнишки канчета петрол на стойност дълга на Ирак към нас? Налагаме демокрация? Някакви предположения?

Какво друго може да се види във Fahrenheit 9/11?

В общи линии всичко онова, което не ви показва телевизията. Нарочения за "варварски" народ на Ирак, интервюта с войници, които се питат какво изобщо правят там, унижаване на военнопленници и покъртителни житейски драми от двете страни на барикадите. Цялото онова страдание, породено от няколко безспорни лъжи и още няколко все още чакащи момента да се появят на бял свят. И отговорите на много, много въпроси, които никой досега не бе задавал.

След като филмът ме направи свидетел на президентска простотия, гарнирана с алчност и долни лъжи, за нищо на света не бих отишъл на следващата визита на щатски лидер в България. Който и да е той. Да скандирам "ю ес ей" заради идеализираните представи за тази страна би било равносилно да си плюя във физиономията.

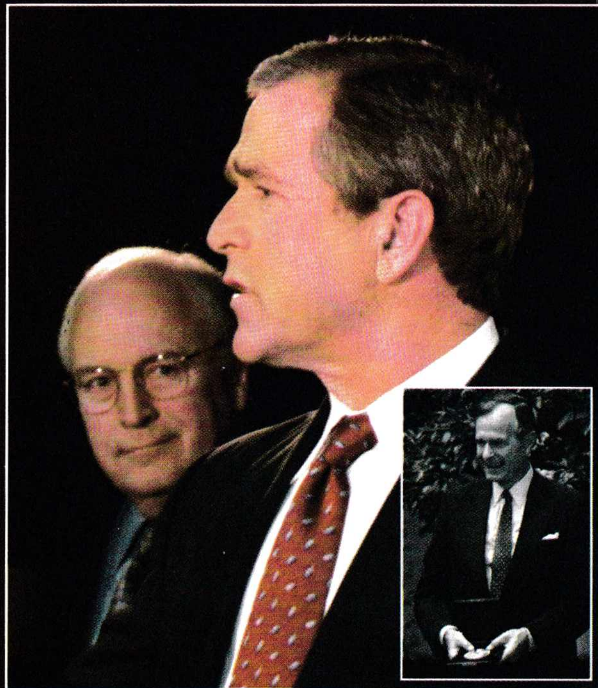
В същото време "Fahrenheit 9/11" не е анти-американска продукция. Ако преди поставях всички американци под общ знаменател – на тъпи, арогантни и меркантилни хора, то сега е различно. Разбира се, въпросните коне с капаци си ги има и пишат по форумите как Америка е перфектна. Не са изключения реплики като "ние сме свободни идиоти", където запетайката преди "идиоти" е забравена. Да, няма да споря, вие наистина сте



свободни идиоти

След като гледах този филм, знам, че има и такива, които не са изгубили морала си, а други страдат заради управниците си. Че и там едни са по-равни и по-свободни от други... Позната картинка, нали?

Мога само да гадая дали ще имаме възможност да гледаме "Fahrenheit 9/11" на кино. Не съм чувал за планирани прожекции в България, а и не бих се изненадал, ако никога не чуя. Този филм (освен всичко друго) би могъл да се приема и като своеобразен тест за демокрацията и свободата на словото в нашата страна. Ако не се появи на кино, свалете си го от Интернет. Майкъл Мур ви разрешава, сериозно!



Film NEWS

Ламбърт в МК3 и нов Шотландски боец

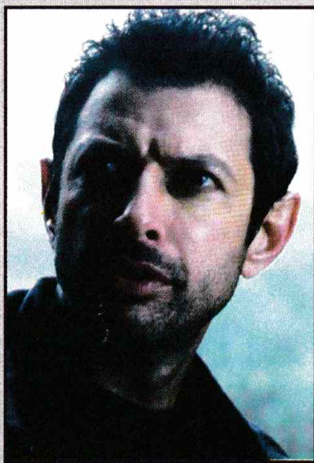


Кристофър Ламбърт казва на официалния си сайт (www.christopherlambert.org), че отново ще се превъплъти в гръмовержеца Рейдън за третата серия на "Mortal Kombat". След това щял да се готви за връщане към емблематичната си роля, тази на Конър Маклауд за "Шотландски боец: Източникът".

Линдън Ашби, който бе Джони Кейдж в първата екранизация на МК, е изразил готовност да е на линия за трета серия, снимките за която според него са насрочени за това лято. Режисьор на МК3 по последни данни се очертава да е Роджър Крисчън от "Бойно поле Земя". Бюджет – 30 милиона щ.д.

Статусът на Джурасик парк 4

Според наскоро появила се неофициална информация от щаба на "Джурасик парк 4", опасенията, че филмът няма да е готов за лятото на 2005, се оправдават. Студията, финансиращи проекта, се надяват да са приключили с работата си по новата серия от диносаврите до зимата на 2005 или най-късно до пролетта на 2006.



Джеф Голдблум

Твърди се, че Сам Нийл няма да участва в този епизод, но Джеф Голдблум и Ричард Атънбъроу се завръщат. За момента продуцентите не са избрали режисьор, но усилено се говори за Алекс Прояс ("Гарванът", "Аз, роботът").

Голямата изненада е, че художниците на макетите за филма са получили един куп скици на морски влечуги, което повдига много въпроси относно мястото и развитието на историята в новата серия. Все пак е сигурно, че действието ще се пренесе и на сушата, защото според официалните данни отново ще видим спинозавъра, както и рапторите.

Снимат още Star Wars

Скоро започват допълнителните снимки към последната серия от новата трилогия "Star Wars". Първоначалните снимки приключиха в края на миналата година, а предстоящите били само за подобряване на вече съществуващото. Камерите на Лукас ще се въртят отново между 23 август и 4 септември, а пред тях ще застанат почти всички от основния актьорски състав. Продуцентът Рик Маколъм щедро оповести, че една от допълните сцени ще е екшън с участието на Хейдън Кристенсен и Йода.



Генерал Гривъс?

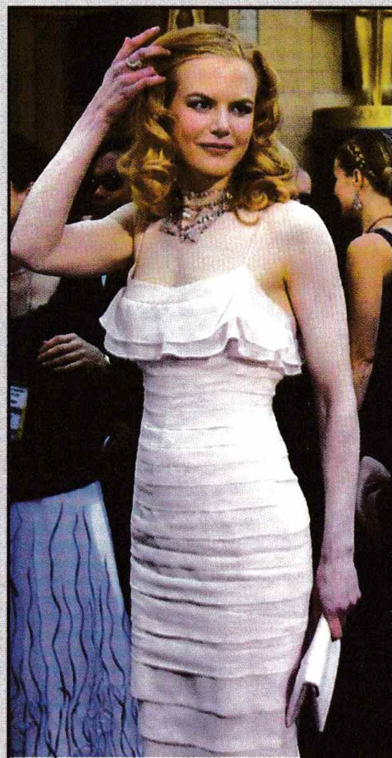
TheForce.net пък разпространи вероятна снимка на Генерал Гривъс, който ще е един от върховните злодеи в Епизод 3. До редакционното приключване на броя нямаше официално потвърждение за автентичността на изображението. Сайтът също твърди, че има голяма вероятност Гари Олдман да озвучава анимирания компютърно герой.

В рубриката "спекулации"... Джордж Лукас изненада феновете си, че подзаглавието на Епизод 3 е отгатнато от някои фенове, но името ще бъде оповестено чак през ноември. Със сигурност обаче не било "Rise of the Empire".

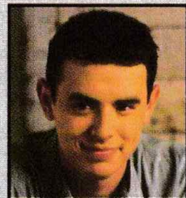
Никол Кидман в "Хрониките на Нарния"

Австралийката Никол Кидман е получила предложение за нова роля, което ще ѝ осигури хонорар от 60 милиона долара, при това без да ѝ се налага да се показва на екрана. Носителката на Оскар просто ще трябва да озвучи една от анимираните героини в следващия проект на Дисни – адаптацията на поредицата "Хрониките на Нарния". Кидман обмисляла предложението и окончателният ѝ отговор зависи от това дали ще трябва да се ангажира с всичките планирани седем епизода.

Шефовете на Дисни искали Никол да поеме ролята на Бялата вещица и ако мечтата им се сбъдне, първият епизод, за който актрисата ще "дари" гласа си, е "Лъвът, вещицата и дрешникът".



Ханкс и Чандлър в Кинг Конг



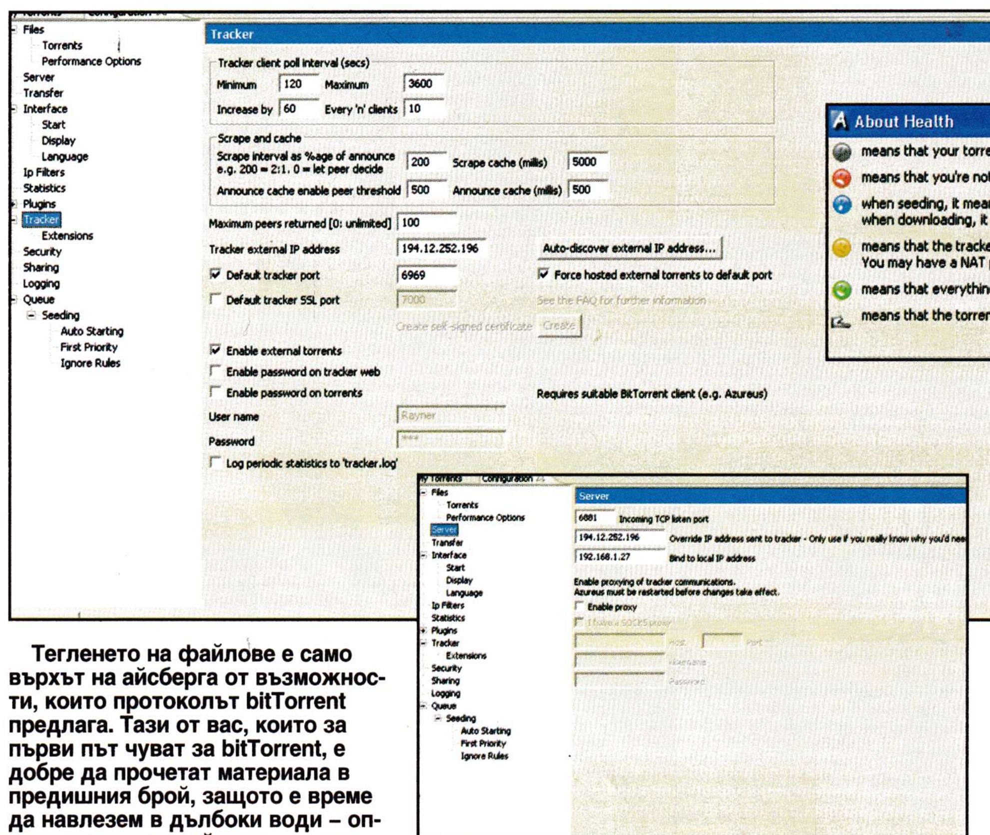
Колин Ханкс

Колин Ханкс, синът на Том Ханкс, и звездата от сериала "Утрешен вестник" Кайл Чандлър се присъединяват към актьорския екип на "Кинг Конг", режисиран от Питър Джаксън. Ханкс ще играе асистент на кинаджията Карл Денам (Джек Блек), а Чандлър ще се превъплъти в сладникав актьор от второразредните филми на 30-те години. Междувременно беше потвърдено, че Анди Съркис (Ам-гъл от "Властелина") ще се превъплъти в голямата маймуна, а изпълнението му по-късно ще се ползва за отправна точка на аниматорите.

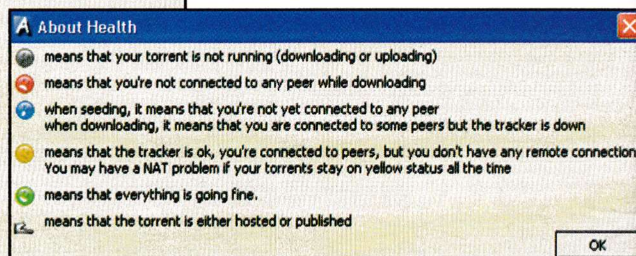
ЧАСТ 2

bitTorrent

P2P на стероиди



Настройката на вградения сървър е елементарна – необходимо е единствено да натиснете бутона Autodiscover веднъж, Azureus ще поеме останалото.



Ако нямате директна връзка с Интернет или трафикът ви минава през firewall, ще получите жълто личице пред всеки torrent файл.

Примерна настройка за потребител без директна връзка с Интернет – в горното поле въведете IP адреса на доставчика, а в долното – своя вътрешен IP адрес.

Тегленето на файлове е само върхът на айсберга от възможности, които протоколът bitTorrent предлага. Тази от вас, които за първи път чуват за bitTorrent, е добре да прочетат материала в предишния брой, защото е време да навлезем в дълбоки води – оптималната настройка на клиента Azureus и разпространението на файлове.

Апостол Апостолов
rayneraрe@gmail.com

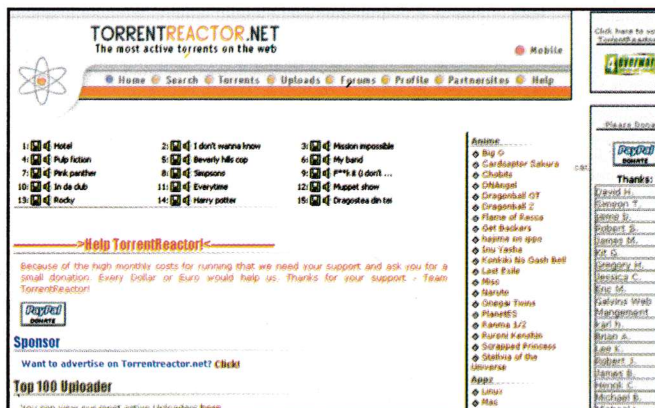
BitTorrent, подобно на всички останали P2P програми, изисква директна връзка между вашия компютър и останалите потребители. Наличието на firewall при доставчика или липсата на реален IP адрес сериозно намаляват шансовете ви да изтеглите желаният от вас файл при оптимална скорост – често ще можете да теглите единствено от потребителите с пълно копие на файла и то само от тези, които нямат проблеми с директната връзка. Проблемът не е толкова сериозен както при мрежи като eMule, но едва ли ще останете доволни от дългото чакане да се доберете до някой от често малцината разпространители. Ще разпознаете липсата на директна връзка по жълтите личица пред всеки зареден torrent файл.

Ако не можете да се сдобиете с реален IP или да "заобиколите" firewall-a на доставчика си, Azureus предлага възможност да накарате клиента да "излъже" останалите потребители, че общият IP адрес, през който доставчикът свързва всичките си потребители в световната мрежа, всъщност е ваш личен. Това може да направите в настройките, в секция Server. Благодарение на този трик може сериозно да подобрите качеството на връзката си, но при едно условие – трябва да зададете порт, през който ще преминава информацията, който е едновременно достъпен и не се използва от нито един друг потребител в мрежата. Портовете могат да бъдат число между 1 и 65535, като стандартният порт на bitTorrent клиентите е 6881. Ако други потребители във вашата мрежа не използват bitTorrent, можете да използвате стандартния порт, но ако това ви създава проблеми – сменете с друг.

Описаният по-горе трик може да се наложи и когато имате директна връзка с Интернет, но Azureus по някаква причина не може да го разпознае. Достатъчно е да зададете в горепосочените настройки своя вътрешен за локалната мрежа IP адрес и реалния IP, предоставен от доставчика ви.

Както бе споменато в предишния брой, при свързването към мрежата на даден torrent файл Azureus осъществява връзка с всички потребители, които теглят или разпространяват желаните от вас файлове. Често обаче в тези мрежи има стотици, дори хиляди потребители и вашият клиент ще трябва да прави огромно количество заявки. Голяма част от тези заявки не отговарят навреме и биват игнорирани, а трафикът, който получавате реално, не отговаря на заявката. Нормално е, ако клиентът поддържа връзка едновременно със 40-50 потребители, между 5-10% от целия трафик да бъде игнориран. За да си спестите този изгубен трафик, в секция Transfer на настройките на клиента задайте максимален брой на връзките между 10 и 30. Ограниченият брой връзки често дават по-слаб трафик на моменти, но наличието на стотици връзки, освен оптимално теглене, често дава игнориран трафик до над 40% спрямо размера на тегления файл!

Една от уникалните функции на bitTorrent протокола е, че с него може да заобиколите ограничението на скоростта на вашия LAN доставчик,



http://www.torrentreactor.net/ е един от най-приятните на вид bitTorrent сайтове, с огромен избор на над 100 нови предложения всеки ден.

като обедините заедно трафика на няколко потребители, теглещи един и същ torrent файл. Това е изключително полезно за изтеглянето на огромни, често над няколко гигабайта, torrent пакети (филми, цели сериали и т.н.) преди съответният torrent файл да изгуби своята популярност. Когато Azureus получи списък с IP адресите на всички потребители, тези, които принадлежат на други потребители в локалната мрежа, ще се свържат моментално. Така потребителите ще "синхронизират" помежду си за броени секунди изтеглената информация. А това на практика означава, че всеки потребител ще получи

скорост в пъти над това, което Интернет доставчикът предлага!

И накрая, един съвет – ако искате да получите максимална скорост, независимо дали имате директна връзка или не, не зареждайте нови, току-що популяризирани по специализираните сайтове и форуми torrent файлове. Когато разпространителите са малко, трудно ще можете да теглите едновременно от няколко потребителя и често ще давате повече, отколкото получавате. Изчакайте докато броят на разпространителите надвиши броя на потребителите, които имат нужда от файла. Azureus следи за броя потребители и разпространители за всеки зареден torrent файл на всеки час.

Разпространение на файлове

Едва ли има P2P програми за размяна на файлове, които не правят всичко възможно, за да улеснят потребителите в разпространението на информация – достатъчно е да изберете желана директория и тя моментално става достъпна за останалите потребители. BitTorrent се отличава по това, че разпространението на файлове само по себе си е сложен процес, който изисква разпространителят предварително да създаде torrent файл, да го качи на специален следящ сървър (tracker), след което да публикува torrent файла на някой от специализираните сайтове или форуми и да остане свързан със сървъра докато достатъчно потребители изтеглят целият файл. За щастие това не е толкова трудно, колкото изглежда, а клиентът Azureus съдържа в себе си всичко необходимо, за да се включите в BitTorrent обществото като разпространител.

Преди да започнете обаче, е необходимо да изберете удобен следящ сървър. Редовно осъвременяван списък от сървъри е достъпен на адрес http://trackers.thebeehive.me.uk/. Можете да стартирате и собствен такъв, благодарение на вградения tracker в Azureus. Тук е мястото да уточня, че следящият сървър работи само на компютри, които имат директна връзка в Интернет. Ако отговаряте на това условие, той е включен по подразбиране и се настройва в опциите на програмата, секция Tracker. Вграденият следящ сървър използва порт 6969 и се нуждае от изрично указване на външния IP адрес – за целта се използват специални уебсайтове, които автоматично намират вашият адрес. Връзката със сървъра става чрез адрес http://[IP]:6969, където [IP] е вашият външен IP адрес.

След избора на чужд или стартирането на собствен сървър, трябва да създадете torrent файла, съдържащ информация за разпространяваните файлове. Влезте в меню File, след което изберете Create Torrent. В появилия се екран изберете вградения сървър или избрания чужд с добавката "/announce" след адреса. След което изберете дали ще споделяте единичен файл или цяла директория с файлове. Важен избор е и големината на парчетата, на които ще бъдат накъсани споделяните файлове. Стандартният размер е 256 килобайта, но колкото по-малки парчета изберете, толкова по-бавно ще се разпространява файлът, но ще генерира по-малко игнориран трафик за останалите потребители. След като създадете torrent файл, заредете го в клиента подобно на обикновен torrent файл. Azureus ще провери дали файловете са налични (а те са, защото ги притежавате) и ще постави зареденияt torrent файл директно за разпространяване.

От този момент нататък остава единствено да популяризирате torrent файла. Достатъчно е да го предложите на специализираните западни (и надявам се – скоро и български) сайтове или форуми, за да стане достъпен за хиляди потребители.

За разпространителите, които не могат да отделят дни в поддръжка на torrent мрежите, Azureus предлага специалната функция Super Seeding, достъпна в настройките, секция Queue/Seeding. При този метод клиентът следи за равномерното разпространение на файла, като изпраща уникално парче на всеки един от останалите потребители и изчаква те да си го разменят взаимно. Така, за да разпространите един файл, няма да е нужно да изхабите в пъти повече трафик от размера му.

▲ http://empornium.us – Един от малкото bitTorrent сървъри, специализирани в материали за пълнолетни лица на възраст 18 години.

▲ http://www.central-download.org/ – На този сайт ще намерите редовно найновите филми и музикални албуми.

▼ http://www.ruleyourworld.com/ – Малък сървър, посветен на по-алтернативните материали – от нискобюджетни филми до независими музикални изпълнители.

▼ http://www.zcultfm.com/~comic/ – Z-Cunt е мястото за всеки фен на американската комикс култура – тук се споделят огромни архиви със сканирани комикси.

Най-накрая и българските овърклокъри имат на разположение професионално решение

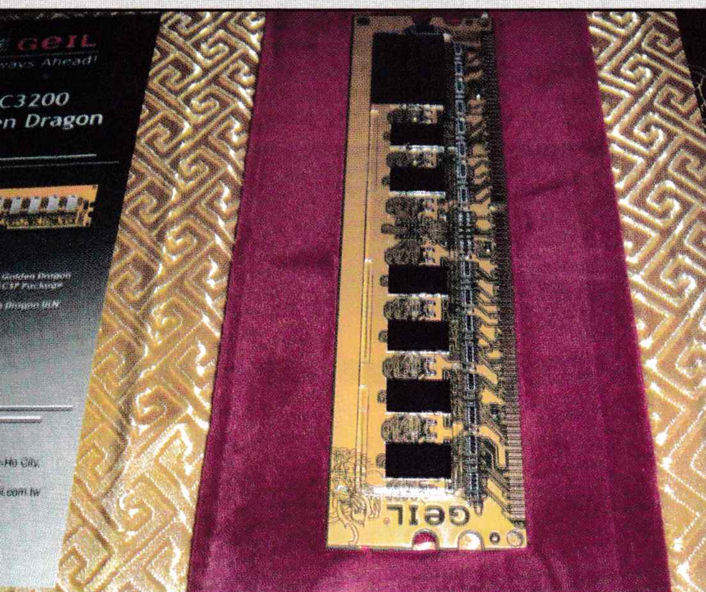
Паметите GEIL се появиха и в България

В последно време ставаме свидетели на все по-бързи (на хартия) памети, но и на все по-ниско качество. За потребителите, търсещи качествени памети, става все по-трудно да се ориентират на безкрайно объркания пазар. Най-лошото е, че дори реномираните производители понижиха много качеството на продукцията си. Проблемът естествено не е само в производителите на памет, а и в производителите на самите чипове – масово снижаване на качеството.

Григор Стоичков
grigor@hardwarebg.com



Като за капак, за да играете игрите си спокойно, за да работите с кеф на компютъра, ви трябва все повече и повече памет. Митичните в миналото 256 MB вече са абсолютен минимум за офис машина, 512 MB са долният праг за нормална работа с тежки приложения и игри, а все повече и повече потребители се насочват към 1 GB, с който за момента (не знам още колко време) игрите и тежките приложения вървят добре.



От друга страна, овърклокът става все по-популярен. Преди време се правеше, за да се спестят пари от огромната разлика между процесорите, а сега се прави основно за спорт, който, ако продължава да се развива така някой ден може да стане и част от олимпийските игри. При овърклока нуждата от суперкачествени и надеждни компоненти, които да издържат на натоварване и да гарантират надеждността на системата е огромна. Тук отново паметта играе своята голяма роля и ако тя е калпава, белите коси са ви гарантирани.

Стига общи приказки и тъжни факти! Положението не е чак толкова драматично благодарение на няколкото производители (Corsair, OCZ, Mushkin и GEIL), които продължават да ни радват с качествените си памети, на които може да се разчита и при нормална работа и при овърклок. Тъжното е, че в България те не се продават и пак, за пореден път българските маниаци са ощетени. От 1 месец насам положението се промени, благодарение на фирма "Вариант-Н", която се престраши и вкара на пазара едни от най-култовите памети – GEIL.

GEIL (Golden Emperor International Ltd) е тайванска фирма, чийто възход започва през 1997 г. Компанията има над 200 служители, продава с повече от 50 страни (най-после и в България) и произвежда памети от високия и ниския клас за домашни машини, работни станции и преносими компютри. GEIL е и една от четирите големи фирми (останалите са Corsair, OCZ, Mushkin) за овърклокърска памет, като войната за по-голям пазарен дял, както и първото място в сърцата на овърклокърите и маниаците никога не е била по-ожесточена.

Идеята на това ревю е да се види коя памет къде се намира, дали от-

говаря на спецификациите си и колко максимално може да бъде овърклокната. За да може максимално добре да видите възможността на всяка една памет, както и подходящата за нея архитектура, тествахме всички модули на двете най-популярни платформи – AMD AthlonXP и Intel Pentium 4.

Ето и тестовите конфигурации:

ТЕСТОВИ КОНФИГУРАЦИИ

AMD Athlon XP 2600+ Mobile
DFI LanPArty B
550W Frotron PSU

Intel P4 2.8 Ghz
ASUS P4C800-E DELUXE
550W Fortron PSU









Останалите компоненти на компютрите нямат значение за конкретния тест. Описание на дъната:

DFI LanPArty B

● Това е единственото дъно за AMD Athlon XP процесори, което достига шини над 260 MHz без проблеми. За конкретната бройка се знаеше, че няма проблеми до 260 MHz шина. Дотук с хубавите страни на дъното... лошите в случая са повече:

● Дъното има лабилен биос, който често има собствено мнение.

● Дъното показва непоносимост към някои памети или ги пуска в режими по-ниски от нормалното (което сме постигали на други дъна) за тях.

Както и да е.. друга алтернатива нямаме, а и нали това дъно е все пак само за тест... лично аз нямам намерение да ставам притежател на такова (стигат ми белите коси).

ASUS P4C800-E DELUX

● ASUS-а също е едно от най-титулованите дъна за овърклок. С него стигнахме до 265 MHz шина. Дъното и някои от паметите можеха още, но процесорът ни спъваше. Минусът му е прекалено ниското максимално напрежение на паметта. Описание на паметите:

1 GB DUAL CHANEL (2x512MB) DDR500 Ultra Platinium

Още не бяхме пуснали паметта, нямахме впечатления как работи, но бяхме изключително приятно изненадани от вида и опаковката й. GEIL определено се водят от максимата "храната трябва да е приятна не само за небцето, но и за окото". Подкрепяме тази политика на 101% – качествената и скъпа стока, ако няма вид..... някак си не й е мястото в този сегмент.

Интересното и доста нестандартно за паметта е наличието на "термометри" на всяка памет. Не знам дали това е точната дума, но идеята му е да ти показва температурата на паметта. Стойностите започват от 45 до 70С. Идеята не е лоша, но не съм очарован от реализацията й, защото самият термометър е труден за следене.... ако го бяха поставили отгоре, да може да се следи, без да трябва да си вкарвате главата в компютъра, щеше да е перфектно. В нашия случай това не беше от голямо значение, защото дъното и паметта така и така не се запознаха с кутия. Резултатите от тестовете може да видите в таблицата.

Изводите оставам изцяло на вас. Сами преценете коя памет най-много отговаря на вашите желания и изисквания. За съжаление нямахме на разположение всички модули, с които би трябвало да се тества, но на нашия доста ограничен откъм разнообразие пазар това не е необичайно положение. Преди да си направите изводите, имайте в предвид, че колкото по-голям е модулът памет, толкова по-малко се клоква той и съответно латентността при 512 MB чип по подразбиране е по-голяма, отколкото при 256 MB.

Вижда се, че най-много пострадаха потребителите с AMD AthlonXP базирани машини, защото всички нови памети са от така наречените "P4 оптимизирани" и за да бъдат стабилни на оказаните честоти, "искат" доста слаби за AMD-архитектурата латентности. Безспорният факт обаче е, че чиповете на GEIL демонстрират действително страхотни резултати, които ги правят идеално решение за всеки фен на овърклокинга, който иска на всяка цена да изстиска и последния процент производителност от своя компютър.

AMD - МАКСИМАЛНО ДОСТИГНАТИ ЧЕСТОТИ

Памет	Честота:	Настройки	Напр.
GEIL DDR500 512MB Ultra Series	245	11-4-4-2.5	2.8 V
GEIL DDR400 VALUE 2X256MB	230	11-3-2-2	2.9 V
GEIL DDR400 GOLDEN VALUE 512MB	220	11-3-2-2.5	2.7 V
MCI DDR400 512	220	11-3-2-2.5	2.8 V
MCI DDR400 256	220	11-3-2-2.5	2.8 V
TRANSCEND 256 MB DDR400 JETRAM	220	11-3-3-2.5	2.8 V
KINGSTON 256 MB VALUE RAM	230	11-4-3-2.5	2.8 V
A-DATA VITESTA 256 MB	230	11-4-3-2.5	2.8 V
TwinMOS DDR400 512 MB TwinMOS chips	230	11-4-3-2.5	2.9 V
A-DATA DDR400 256 MB	230	11-4-3-2.5	3.0 V

AMD - 200 MHZ FSB / АГРЕСИВНИ НАСТРОЙКИ

Памет	Честота:	Настройки	Напр.
GEIL DDR400 GOLDEN VALUE 512 MB	200	11-3-2-2	2.7 V
MCI DDR400 512 MB	200	11-3-2-2	2.7 V
GEIL DDR400 VALUE 256MB	200	11-3-2-2	2.8 V
GEIL DDR500 512 MB Ultra Series	200	11-3-3-2	2.6 V
A-DATA VITESTA DDR 500 256 MB	200	11-3-3-2.5	2.6 V
MCI DDR400 256 MB	200	11-3-2-2.5	2.7 V
TwinMOS DDR400 512 MB TwinMOS chips	200	11-3-3-2.5	2.7 V
TRANSCEND DDR400 256MB	200	11-3-3-2.5	2.8 V
KINGSTON 256 MB VALUE RAM	200	11-4-3-2.5	2.8 V
A-DATA DDR400 256 MB	200	11-4-3-2.5	2.7 V

INTEL - МАКСИМАЛНО ДОСТИГНАТИ ЧЕСТОТИ

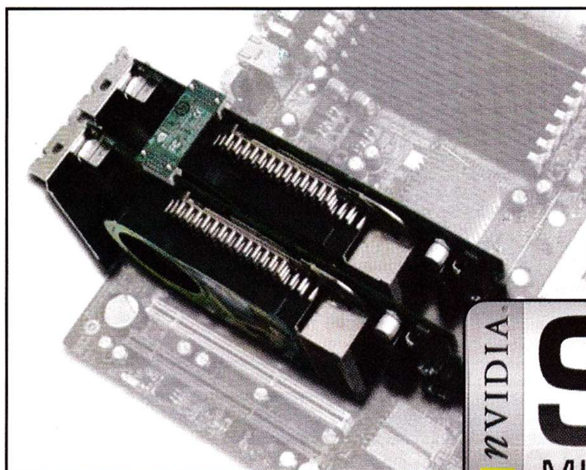
Памет	Честота:	Настройки	Напр.
GEIL 512 MB DDR500 Ultra Platinium	265	3-4-4-8	2,85 V
A-DATA 256 MB DDR500 Vitesta	265	3-4-4-8	2,85 V
MCI 256 MB DDR 400	240	2,5-3-3-7	2,85 V
GEIL 256 MB DDR 400 Golden Value	240	2,5-4-4-7	2,85 V
Kingston 256 MB DDR400 value	240	3-4-4-8	2,85 V
GEIL 512 MB DDR 400 Golden Value	230	2,5-3-4-7	2,85 V
GEIL 256 MB DDR 400 value	230	2,5-3-4-7	2,85 V
MCI 512 MB DDR 400	230	2,5-4-4-6	2,85 V
GEIL 512 MB DDR 400 value	220	2,5-3-3-6	2,85 V
Transcend 256 MB DDR400 JetRam	220	2,5-3-3-7	2,85 V

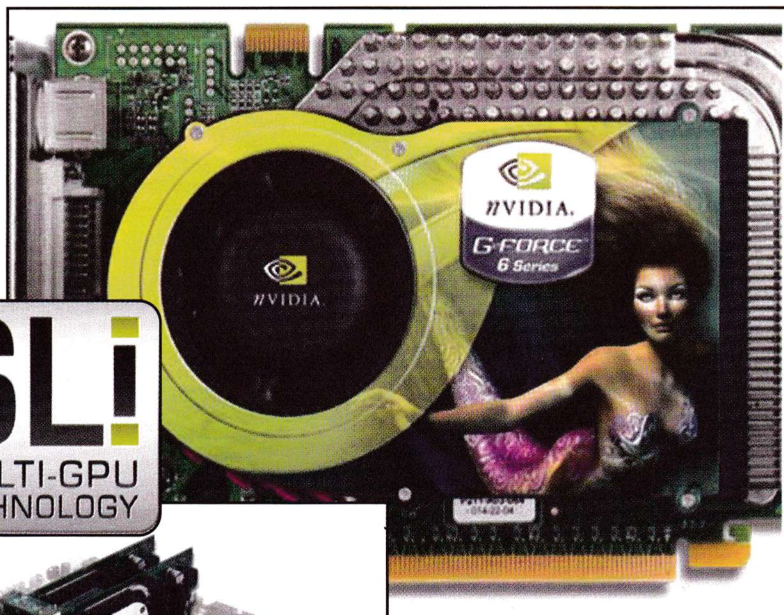
INTEL - 200MHZ FSB / АГРЕСИВНИ НАСТРОЙКИ

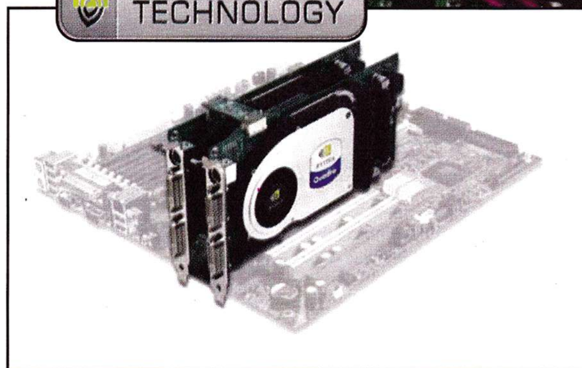
Памет	Честота:	Настройки	Напр.
GEIL 512 MB DDR 400 Golden Value	200	2-2-3-6	2,75 V
GEIL 512 MB DDR 500 Ultra Platinium	200	2-2-3-6	2,75 V
Kingston 256 MB DDR 400 value	200	2-2-3-6	2,75 V
MCI 256 MB DDR 400	200	2-2-3-6	2,75 V
MCI 512 MB DDR 400	200	2-2-3-6	2,85 V
GEIL 256 MB DDR 400 Golden Value	200	2-2-3-7	2,75 V
GEIL 256 MB DDR 400 value	200	2-2-3-7	2,75 V
GEIL 512 MB DDR 400 value	200	2,5-2-2-6	2,75 V
TwinMOS 256 MB DDR400 TM chips	200	2,5-2-3-6	2,85 V
A-DATA 256 MB DDR500 Vitesta	200	2,5-3-3-6	2,75 V

nVIDIA SLI

Завръщането на сдвоените видеокарти







Преди време съществуваше една компания, наречена 3dfx. Те бяха лидерът на пазара, когото NVIDIA се опитваха да догонят и имаха отлични продукти, може би най-забележителният от които представляваше комбинацията от две Voodoo 2 карти в SLI (Scan Line Interleave) режим, работещи паралелно за постигане на невиждана по онова време производителност. С преминаването към AGP интерфейса обаче продуктите на компанията постепенно загубиха набраната инерция, а и SLI решенията станаха невъзможни за реализация. Това беше повратната точка за NVIDIA, които поеха щафетата и много скоро след това погълнаха закъсалите си основни конкуренти в една от най-значимите сделки в IT индустрията. Ето че сега, подмамени от възможностите на новия стандарт PCI Express, NVIDIA изтупват прахта от концепцията за сдвоените видеокарти, и използвайки натрупаното ноу-хау при поглъщането на 3dfx ни предлагат SLI възможности при своите GeForce 6800 карти.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Може да ви прозвучи странно, ако не сте се замисляли върху това до сега, но основният принцип при проектирането на какъвто и да било чип в днешни дни е принципът на паралелната обработка на данни. Дали става въпрос за Intel-ския HyperThreading или за способността на видеокартите да обработват по няколко пиксела едновременно, високата производителност все по-често опира до това

колко неща могат да бъдат извършвани едновременно

вместо колко бързо може да бъде свършена единичната задача (сега ми хрумва, че дори и в живота е така. Съвременните графични чипове имат солидно количество паралелно работещи рендериращи модули, но броят им не може да бъде увеличаван безкрайно.

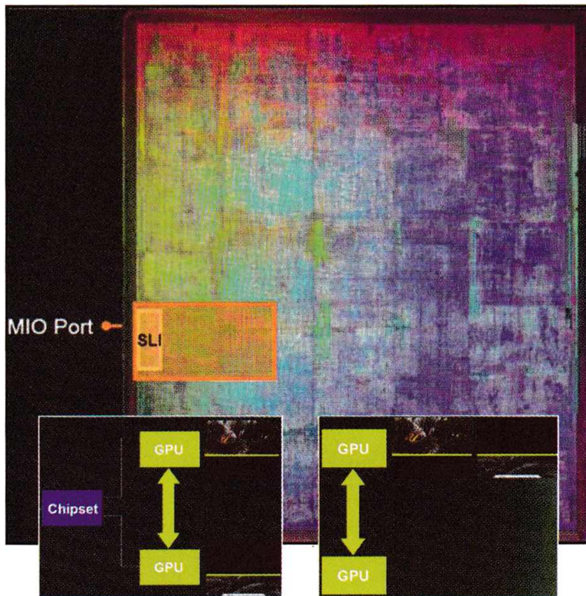
Основната пречка е нарастването на големината на ядрото на чипа. При по-голямо ядро вероятността да се получи дефект върху площта му нараства многократно и, съвсем логично, нараства процентния брак на произвежданите чипове. Това увеличава както производствените разходи, така и крайната цена, и се получава доста неблагоприятна ситуация както за производителя, така и за купувача.

Многочиповите решения

реализирани на една и съща платка са един от възможните варианти за избягване на този проблем, но при днешните GPU-та дори и използването на един чип прави проектирането на платката достатъчно сложна задача. Както споменах, до момента AGP стандартът не позволяваше върху шината да се използват две видеокарти едновременно, но с ударното навлизане на PCI Express стандарта и съвместимите с него компоненти на пазара тази ситуация претърпя огромна промяна, в резултат на която в момента всички доскорошни ограничения не важат. Или поне на теория. Реалната пазарна ситуация не е чак толкова розова:

дънни платки с повече от един PCI Express x16 слот тепърва предстои да се появяват,

а и чипсетите не могат да работят с PCIe слотове със сбор на "линиите" по-голям от 24, т.е. най-добрият вариант, възможен за реализация, е един PCIe x16 слот плюс още един, но x8. Това не е толкова трагично, понеже все пак производителността на шината ще надхвърля с доста тази на AGP 8x, но липсата на дънни платки с по два PCIe слота би могла да се превърне в истински препъни-



камък по пътя на NVIDIA. Техните инженери са си свършили работата достатъчно добре – "старата" SLI технология всъщност

няма много общо със Scan Line Interleaving метода

познат ни от Voodoo-тата. При тях двете карти изчисляваха финалното изображение през ред – едната карта рендерираше само четните, а другата – нечетните редове, и изображението накрая се получаваше чрез съчетаване на аналоговите сигнали от двете карти. Решението на NVIDIA, което се различава дори и по значението на акронима SLI – Scalable Link Interface, обаче залага на съвсем друг подход при разпределението на натоварването между двете видеокарти. В основата му е мощен load-balancing софтуер, който прави предварителен анализ на постъпващите към графичната подсистема сцени, и още преди да започне рендерирането

разделя сцената на две

така, че двете половини да изискват възможно най-близко време за изчисляване. Така например сцена, съдържаща сложни наземни и архитектурни обекти и относително просто за изчисляване небе, далеч няма да бъде разделена на еднакви по площ части от екрана.

Към датата на редакционното приключване на броя на списанието никой хардуерен журналист не беше успял да се убеди лично във възможностите на SLI конфигурацията, и за това тепърва ни предстои да видим до колко ще бъде ефективен този алгоритъм за разпределяне на натоварването и дали няма да изисква прекалено голяма изчислителна мощ. Да се върнем обратно на процеса на изчисление на сцените. След като всяка карта приключи своята част от работата, едната от тях (работеща в своеобразен slave режим)

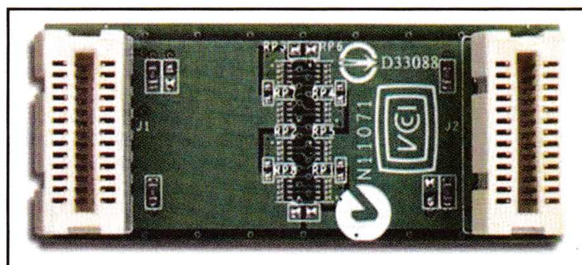
прехвърля в дигитален вид готовия си отрязък към основната "master" карта

която комбинира двете изображения, и едва тогава изпраща аналоговия сигнал към монитора. Така се избягват всякакви възможни артефакти и загуби на качеството на картината. Красноречиво доказателство за това е твърдението на NVIDIA, че SLI конфигурации ще бъдат възможни дори и с професионалните Quadro карти, които принципно са предназначени за потребители, изпитващи силна непоносимост към визуалните дефекти. Специално внимание заслужава начинът, по който се осъществява връзката между двете карти. Поне в представения пред медиите вариант на SLI конфигурацията

за "свръзка" служи малка платка с два запоени конектора

Те се слагат върху малката секция изводи на срещуположната на PCIe конектора страна на платката, които преди време озадачиха не един или двама хардуеристи, и предизвикаха доста спекулации по повод предназначението им.

Попитани защо са избрали вариант с платка и конектори, вместо евтин и прост кабел, представители на NVIDIA са отговорили, че при кабела



има по-голяма опасност от смущения в сигналите.

Това навежда на мисълта, че през свързващата платка преминава високоскоростен паралелен интерфейс, свързващ специалните модули в NV 4x чиповете, за чието предназначение NVIDIA съобщава едва сега. Макар, че представителите на компанията мълчат по този въпрос, наличието на конектора за SLI връзка при всички PCIe карти на компанията предполага, че

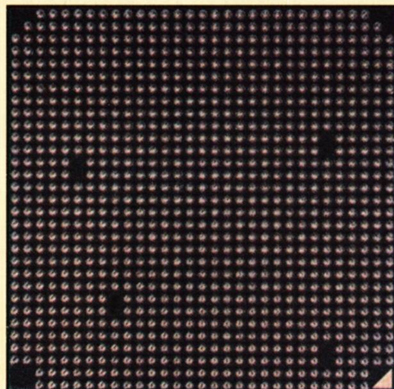
SLI конфигурации ще могат да се правят не само с топ-модела GeForce 6800

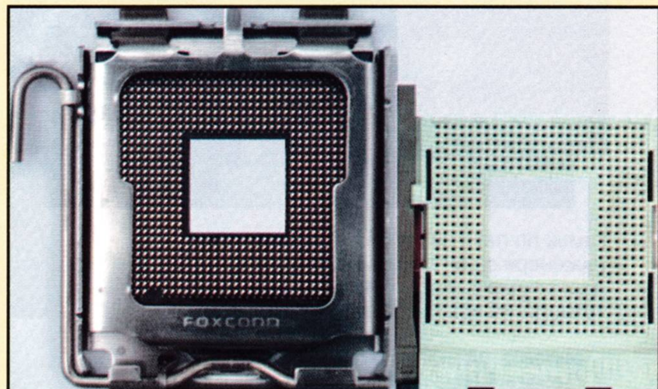
Стига да стане реалност, това определено би било добра новина за хората, които нямат средства или желание да харчат около $1000, само за да имат най-бързата графична подсистема на пазара. Също така любопитни са и идеите, които прехвърчат из интернет, предлагащи SLI интерфейсът на чиповете от следващите поколения да се направи обратно-съвместим с предишните графични чипове, за да могат собствениците им да ги използват и след покупката на нова карта. Технологични пречки пред подобно "натрупване" на изчислителна мощ биха били единствено разликите във версиите на pixel и vertex shader-ите, но с един малко по-интелигентен load-balancing алгоритъм, дори и това няма да е голям проблем.

В крайна сметка от подобни операции по подобряване на съвместимостта при сдвояване на видеокарти биха спечелили не само клиентите, но и NVIDIA. Но дори и това да не стане, възраждането на SLI концепцията е една от най-големите новини от изминалите месеци, и NVIDIA заслужават адмирации за смелостта и амбицията си да го направят.

Новите платформи на Intel и AMD: Поглед отблизо







През юни станахме свидетели на нещо, което не се беше случвало от доста отдавна. От една страна, AMD пенсионираха досегашните две платформи за Athlon 64 процесорите си по почти същия начин, по който го сториха навремето със Slot A, и представиха нов цокъл с надеждата той да се окаже също толкова сполучливо и ефективно решение, колкото навремето се оказа и "вечният" Socket A. Intel пък навлязоха смело в територията на LGA чиповете и на изцяло новата (за масовия пазар) технология за осъществяване на електрически контакт между процесора и дънната платка. Коя от двете компании ще пожъне по-голям успех, и коя от двете платформи ще се докаже във времето?

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

В краткосрочен план на Intel-ския Socket 775 (познат и като Socket T) му предстои доста трудно навлизане на пазара. Производителите на дънни платки и цокли са изправени пред изцяло нов метод за закрепяне на процесора, чиито предимства и недостатъци тепърва ще бъдат изяснявани, и което е по-лошото, това ще трябва да стане чрез практиката. При LGA чиповете крачетата за осъществяване на електрически контакт са заменени от

плоски контактни точки

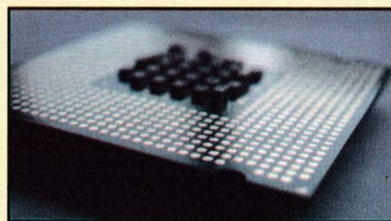
които се притискат в пренесените на цокъла пинове. Основният довод на Intel в защита на новия тип чипове е, че така е възможно да се направят чипове с по-гъсто разположени "изводи". Срещу него обаче стоят силните аргументи на все още недоказаната идиотоустойчивост на новата система, която предполага голяма уязвимост на наситения с пинове цокъл, известен потенциал за потребителски грешки при монтажа и силна податливост към замърсяване на контактите и произтичащото от това влошаване на електрическите връзки (по всяка вероятност найвече от случайно пипане с потни от вълнение пръсти.

Монтажът на новия тип процесори е променен значително, вече не може да се разчита на захапаните от механизма на цокъла крачета. За притискане на чиповете в гнездообразния цокъл се използва

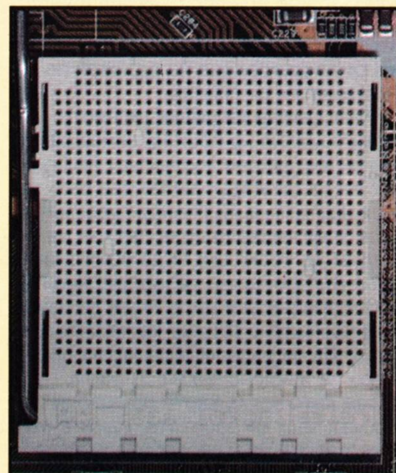
метална "рамка"

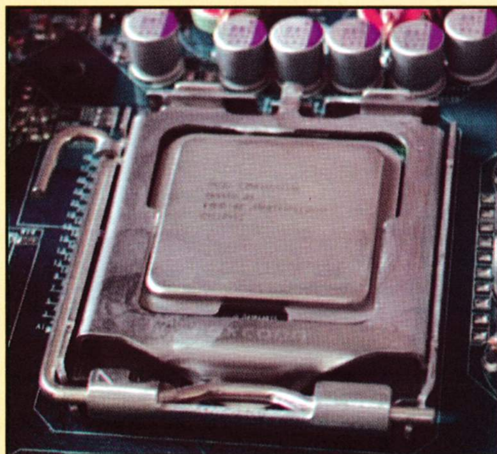
която покрива краищата на процесора и осигурява необходимия натиск надолу при заключване с лостчето на цокъла. Монтажът на охладителя използва четирите дупки около цокъла, и изглежда достатъчно надежден. Референтният дизайн на Intel включва и 4-пинов конектор за захранване на вентилатора на охладителя, който ще предоставя повисоко ниво на контрол върху работата на кулера, и въпреки допълнителния си пин е обратно-съвместим със традиционните 3-пинови конектори. Докато сме на темата с охладителите, не мога да не спомена и странния външен вид на новия box кулер на Intel, който използва orbоподобен на вид радиатор и голям вентилатор без рамка, който представлява сериозна опасност за пръсти и кабели.

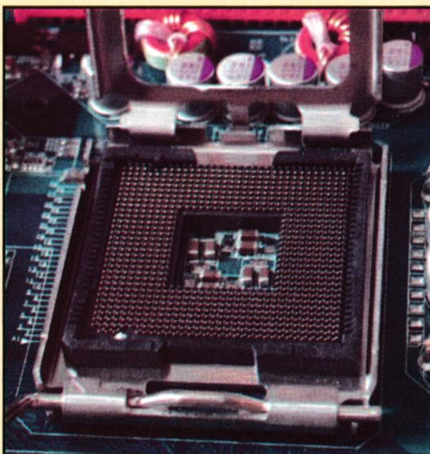
Процесорите за Socket 775

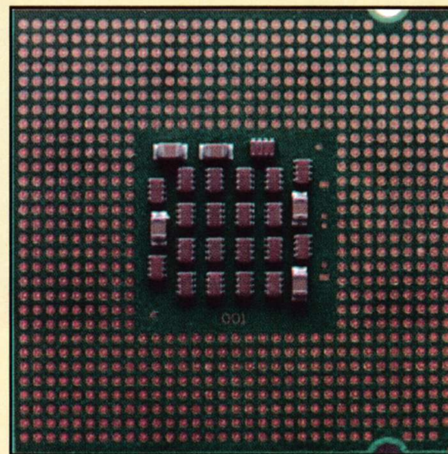












Intel използва преминаването към новата платформа за въвеждане и на нова серия LGA чипове с Prescott ядро, които ще използват съвсем нова маркировка. Обозначението чрез тактовата честота отпада като вариант и на негово място се появяват номера за отделните процесори. В случая Intel смята да пусне Pentium 4 процесори с номера 520, 530, 540, 550 и 560, които покриват диапазона от 2.8 до 3.6 GHz на стъпки от 200 MHz. Отделно от тях ще се произвежда и LGA вариант на P4 Extreme Edition с работна честота 3.4 GHz, както и серия Celeron D процесори с обозначения 325, 330 и 335 (съответно работещи при 2.53, 2.66 и 2.8 GHz). Повечето от новите процесори са доста горещи (двата най-бързи чипа отделят колосалните 115 вата топлина), но не това е причината за лошите възможности за овърклок. Те се дължат на

новите чипсети

в които Intel са се постарали да ограничат максимално възможностите за превишаване на заводски параметри. Вградена е защита, която не позволява на системата да работи стабилно при повишени с повече от 10% честоти. Въпреки това обаче вече няколко производители демонстрират, че са открили начини за заобикалянето на тази защита. Иначе, новите чипсети 925X, 915P, 915G и 915GV (подредени по низходяща цена и производителност) използват последните новости в технологията – DDR2 памети и PCI Express интерфейс за видеокартата, и покриват почти всички ценови сегменти на пазара. Интересен е фактът, че някои производители вече пуснаха Socket 775 дъна със стари чипсети, при които основната жертва е липсващата поддръжка за PCI Express. Това доказва, че зад генералната промяна в типа на цокъла не се крие някаква генерална архитектурна промяна. Заслужава си да се отбележи възможността за създаване на

Matrix RAID масиви от SATA дискове

които съчетават предимствата на RAID 0 и RAID 1 масивите, без да изискват 4-те диска, необходими за традиционния 0+1 масив. При Matrix RAID една част от дисковете, предназначена за критичните приложения и данни използва mirroring за подобряване на сигурността, а друга част е в режим stripping, теоретично удвояващ скоростта за работа с данните.

В противниковия лагер

новият цокъл на AMD

изглежда може да се похвали с по-солидна аргументация за съществуването си. От една страна, двата съществуващи стандарта за Athlon 64 внасяха известно объркане сред потребителите, и унифицирането им в един нов (и достатъчно дълголетен за да може да се нарече истински стандарт) вариант прави нещата доста по-ясни. От друга, както ви съобщихме и в краткото представяне на новата платформа в статията за Computex от миналия брой, една от основните цели при проектирането на Socket 939 е била да се направи възможно използването на

двуканален контролер за паметта

Доскоро Athlon 64 имаше едноканален контролер на паметта, което отнемаше сериозна част възможната производителност и го правеше непривлекателен на фона на възможностите на по-скъпия и по-мощен Athlon 64 FX. С преминаването към Socket 939 обаче AMD ще започне да вгражда двуканален контролер и в обикновения Athlon 64, като единствената му разлика с FX ще бъде помалкия размер на кеша – 512 KB срещу 1 MB. Това позволява достатъчна диференциация между двата



процесора, и въпреки това оставя достатъчно допълнителна изчислителна мощ на новия Athlon 64 спрямо старите му варианти, за да му позволи да се пребори за нови позиции на масовия пазар. Освен на двуканалния контролер на паметта, това се дължи и на новата

1 GHz HyperTransport шина

която е част от спецификациите на Socket 939 платформата и представлява сериозно процентно увеличение спрямо предишния вариант, който работеше на 800 MHz.

Само по себе си това подобрение не би означавало практическа полза за AMD, но в случая основните производители на AMD-съвместими процесори NVIDIA, SiS и VIA вече са си свършили работата, включвайки поддръжка за новата честота на HyperTransport шината в новите си чипсети nForce3 250 Ultra, SiS755FX/756 и K8T800.

Резултатът от всичко това е платформа, криеща зад себе си сериозни подобрения в системната архитектура, имаща пълна подкрепа и максимално одобрение от производителите на чипсети и дънни платки, и използваща съвсем традиционни и изпитани през годините механични принципи за захващане на процесора и осъществяване на електрически контакт.

Практическите тестове

показват предимно теоретични разлики в производителността на двете платформи. При това положение основни фактори при избора стават предлаганите екстри. Intel имат на своя страна HyperThreading технологията и DDR2 паметите.

AMD пък предлагат 64-битови чипове с отлична производителност и възможности за експерименти с тактовите честоти, които все още имат известно предимство в цената.

От известно време насам изборът не се прави в полза на абсолютно по-добрата платформа, а на по-подходящата такава за конкретното приложение, и новите продукти и стандарти на Intel и AMD само затвърждават тази тенденция.

Hardware news

Intel Celeron D

Intel пуснаха на пазара нова версия на своите процесори от най-нисък клас, базирана на Prescott ядрото. След първоначалния фурор, който предизвика Celeron серията в дните на Slot 1 и Socket 370 с добрите си цени и отличните възможности за овърклок, интересът на потребителя се насочи другаде и продажбите спаднаха. С новата версия на евтиния си процесор, Intel се надяват да превърнат Celeron отново в популярен избор за ентусиастите с нисък бюджет. Celeron D има всички характерни особености на Prescott ядрото от типа на SSE3 поддръжката, 16-те KB L1 кеш, голямата дължина на конвейера и т.н., но се разграничава от скъпите процесори с намален на 256 KB L2 кеш, "ампутирана" поддръжка на HyperThreading и 533 MHz quad pumped шине. Първоначално моделите с новото ядро ще бъдат четири, и ще са с обозначения, отговарящи на новата политика на Intel за маркирането. Celeron D 335, 330, 325 и 320 ще работят съответно при 2.8, 2.66, 2.53 и 2.40 GHz и ще използват Socket 478 дъната, като в близко бъдеще се очаква да се появят и LGA 775 варианти на същите четири модела. Новите процесори се оказаха доста приятна изненада - те са с до 30-40% по-бързи от предшествениците си при същите честоти. Съчетано с добрите възможности за овърклок, които чиповете притежават, и относително ниските цени (все пак не достатъчно по-ниски от безспорно по-мощните Athlon XP процесори), това би ги направило нелош избор за бюджетните потребители.

Кампания за популяризиране на PCI Express

Такова мероприятие смятат да организират Intel, ATI и ABIT. Интересното в случая е, че става въпрос за популяризиране сред системните интегратори, които са едни от най-големите и клиенти за компонентите на трите фирми. Планът включва разпращане на около 300 PCI Express видеокарти на най-важните компании в списъка с клиенти на трите фирми, които трябва да ги убедят да преминат по-бързо към PCI Express-съвместими продукти при сглобяването на компютрите си. Разпращаните карти ще използват новия Radeon X600 XT чип и ще бъдат произведени от Abit по техен собствен дизайн, разграничаващ се от референтния такъв, определен от канадците. Спецификациите на чипа включват 500 MHz честота на ядрото и 730 MHz честота на паметта, която е 128 MB и се състои от стандартни DDR-1 модули графична памет. Основната идея е да се окуражи използването на дънни платки с PCI Express x16 слотове в целите, асемблирани компютри. Не е ясно дали тази кампания ще има ефект върху големите интегратори като Dell и HP, но по-малките фирми, които допълват бройката в списъка, със сигурност ще захапят въдицата на промоционалната кампания.

COMDEX 2004 отменен

Организаторите на едно от най-големите компютърни изложения в света, MediaLive, разкриха решението си тази година експото да не се състои. MediaLive, които откупиха правата върху изложението миналата година, смятат, че така ще имат повече време да организират нещата за следващата година и да направят експото много по-интригуващо, като работят в тясно сътрудничество с големите компании – потенциални изложители. Бъдещият образ на традиционно провеждащото се в Лас Вегас изложение го представя като тясно специализирано business-to-business изложение, т.е. такова, насочено предимно към осъществяването на бизнесконтакти и сделки на междуфирмено ниво. В сравнение с изцяло потребителските изложения, този тип експота са малко по-скучни и непривлекателни, но въпреки това могат да станат арена за интересни IT събития. За да подобрят COMDEX според техните нужди и предпочитания, в борда на съветниците на MediaLive са привлечени представители на много от големите имена в бранша, като например AMD, Microsoft, Oracle, Samsung, Cisco, Dell и т.н.

Turbo PCI Express

Така се казва последната разработка на старите ни познайници от Rambus. Инженерите на компанията са оптимизирали физическите компоненти, осигуряващи поддръжката на PCI Express шината, поради което е станало възможно едно доста солидно повишаване в работната честота на интерфейса. Turbo вариантът на набиращия популярност интерфейс, ще може да работи при 5.0-6.4 GHz, но ще има и отлична обратна съвместимост, с предназначените за работа със стандартния PCIe компоненти. Припомняме ви, че работната честота на шината в оригиналния й вариант е 2.5 GHz. Rambus са разработили пълна гама свързващи чипове, които би трябвало да осигурят лесно адаптиране на новата технология от производителите на PCIe компоненти. За популяризиране на Turbo PCI Express, компанията ще организира презентации и демонстрации на предстоящия през юли Rambus Developer Forum.

KREED



демо

Joint Operations

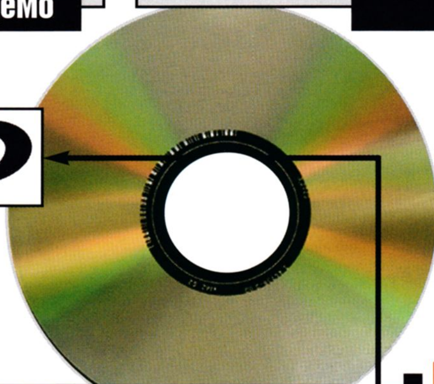


демо

Juiced



демо



DVD

ДЕМО ИГРИ

Kreed	FPS
Joint Operations	FPS
Juiced	Колички
AirStrike II	Аркада
Aura Fate of The Ages	Куест
Chessmaster 10	Шах
Eddie Galaxy Intergalactic Exterminator	Аркада
Gorky Zero: Beyond Honor	Екшън
IL2 Sturmovik Rebirth of Honor	Самолети
No Brakes 4x4 Racing	Колички
Rapid Gunner	Екшън
Stoneage Foolympics	Праисторическа олимпиада

ЦЕЛИ ИГРИ

Ground Control	RTS
America's Army 2 Special Forces	FPS
Star Wars Jedi Training	Аркада
Lemmingball Z	Puzzle
UFO Command 1.1	Аркаден екшън

MODs

- UT 2004 SAS Into the Lion's Den
- BF 1942 Dead Cities

DVD Видео

ИГРИ
Brothers in Arms
Sherlock Holmes & The Silver Earring
Road 666
The Sims 2

БОНУСИ

Acrobat Reader 6.0.1	Най-новата версия на Acrobat Reader
DirectX 9.0b	Най-нова версия на DirectX!
Apple iTunes 4.5 & QuickTime 6.5.1	Задължителен за част от клиповете
Intervideo WinDVD 6 Platinum	Задължителен за DVD видеото на диска

ПРОГРАМИ

BSPlayer 1.00 Build809	Media Player
Mixx 1.3.2	DJ програма
Mozilla 1.7 Final	Браузър
PowerArchiver 2004 9.0	Архиватор
PowerStrip 3.50	Програма за overclock на видеокарти
RivaTuner 2.0 RC15	Програма за overclock на видеокарти
Sandra 2004 SP2	Benchmark и диагностика
SpyBlocker 8.0	Маха реклами и spyware
WinACE 2.6	Архиватор
WinAMP 5.03c	Media Player
WinRAR 3.4.0	Архиватор
WinDVD 6	DVD Player
WS FTP Pro 9.0	FTP
Zoom Player 4.00 Standart	Media Player

ГАЛЕРИЯ

- PC Club Wallpapers 46
- PC Club 36
- Vivisector

АКТУАЛИЗАЦИИ

ATI Catalyst 4.6 Win2k/XP	Най-нови драйвери на ATI
Nvidia ForceWare 61.36	Най-нови драйвери на Nvidia
Wolfestein Enemy Territory Bonus Pack	Екстри за Wolfenstein ET
Windows XP Service Pack 2 RC2 2149	Най-нова версия на SP2 за WinXP
Ground Control 2 1.07	Patch за Ground Control 2


EIZO